¡Súper feliz año 2000!

Toda la **alegría** del mundo y las **sonrisas** más felices se unirán en la próxima noche del **31 de diciembre de 1999**. Y nosotros vamos a estar con **vos** en ese momento **irrepetible**, porque Billiken Compu se instala en tu **cabeza** y también en tu **corazón**. Queremos que sepas que te consideramos nuestro **amigo** o **amiga** y todo lo que hacemos está pensado especialmente para **vos**. Tanto en **vacaciones**, como en tiempo de **clases**, vamos a acompañarte para que aprendas un montón de temas ultra **interesantes** y para que te **diviertas** sin parar.

¡Muchísimas felicidades para vos y tu familia!

Billiken COMPU

Se instala en tu cabeza

Escribinos a : billikencompu@atlantida.com.ar

sumario

Billiken COMPU

Director Revistas Infantiles:
Juan Carlos Porras

Subdirectora:
Marta Prada

Jefas de Redacción:
Alejandra Becco
Patricia Delmar

Editor periodístico:
Rubén Borlenghi

Colaboradores:
Diego Sasturain
Martín Valusso
Demián Aiello
Carlos Resnik
Silvia Erlich
Flavia Tomaello
Damian Zain
Diego Stigliano
Alejandro Santana
Adriano Giulitti
Luis Gaspardo
Carolina Urresti
Lorena Blázquez
Damian Richarte

Departamento de Arte
Director: Federico Bozzani
Jefa: Adriana Cattaneo
Coordinador: Gonzalo Policastro
Departamento Fotográfico:
Jefe: Luis A. Pozzi
Coordinador de Fotografía:
Carlos N. Kwiek.

Consejo Editorial: Jorge de Luján Gutiérrez y Juan Carlos Porras.

Servicios Exteriores: Francia: Danielle Raymond. **España:** César Litvak. **Italia:** Augusto Passarelli. **Nueva York:** Gustavo Cherquis.
Departamento Comercial
Director Comercial Coordinador:
Raúl Sgaramella
Gerente de Nuevos Negocios:
Carlos Biassoni
Jefa de Publicidad: María Fanelli
Jefa de Promoción y Publicidad:
Cristina Janon
Administración
Director Administrativo Financiero:
Rafael Pannullo
Gerente de Sourcing:
Raúl Chayé

Departamento de Operaciones:
Pablo Díaz Alberdi.
BILLIKEN COMPU es publicada en Buenos Aires, Argentina, por Editorial Atlántida S.A., Azopardo 579, Código Postal 1307, Tel.: 4331-4591/99. PUBLICACIÓN MENSUAL. Revista, más CD Rom de regalo $ 7,90. Registro de Propiedad Intelectual en trámite. Impreso en A&C Impresores. Editorial Atlántida S.A., editora de las revistas Billiken, Para Ti, Gente y la actualidad, Chacra y Negocios. PRINTED IN ARGENTINA.
ISSN 1514-7312

Buenos Aires
Diciembre
de 1999
Edición Especial Número 3

página 6

Karaoke

¡Animá tu fiesta y transformate en una estrella!

Curso de Word 2000 página 10

Sorprendé a tus amigos con tarjetas de Navidad con video y sonido. Todo lo que necesitás está dentro de Word.

Súper compus en acción

El jaque mate más conocido de la historia de las compus en un relato con detalles desconocidos.

página 11

Los CD de regalo página 12

Un juego completo y cuatro demos con lo mejor que trae Microsoft a nuestro país. ¡Para divertirse todo el mes!

El cazador de virus

página 14

Un experto en su incesante lucha contra los destrozadores de compus.

El taller de Lucas

página 16

Creá espectaculares felicitaciones de fin de año para adornar tu casa.

Ciberficción

página 20

La música, la técnica y la poesía unidas en un extraño experimento de final sorprendente.

Aventuras en la red página 30

Las más apasionantes historias de los piratas de antaño están en Internet y las exploramos para vos.

Mac creativo

Pintá con el cursor de tu Mac usando Kid Pix. Un divertido programa ideal para vos.

página 36

página 30

TRES D DOS

Otra vez Dani y Colo están en problemas. ¿Y quién será su salvador? ¡Leela que te va a encantar!

Los mejores sitios para chatear y encontrar amigos de tu edad.

página 44

Y vos... ¿dónde chateás?

¡Señales extraterrestres!

Un informe reinteresante y datos increíbles del proyecto SETI.

página 40

Cybershopping

Llegó la hora de las vacaciones y los *videogames* se pasean por tu bolsillo.

página 40

Suple games

Juegos a mil por hora...

24 Flight Simulator 2000

El juego más avanzado de Microsoft, en un informe súper detallado, especial para fanáticos.

Silver 26

La magia y los peligros te envuelven mientras rescatás a los personajes de este juego fascinante.

28 Barbie Detective

¡Ken se ha perdido! La muñeca más famosa del mundo te nombra su ayudante y deben recorrer juntas un misterioso parque de diversiones.

Novedades de Sega 29

Con la nueva consola aparecen juegos de realismo impactante, como **NBA 2K**. Preparate para marcar los mejores dobles.

Lo mejor de Nintendo 30

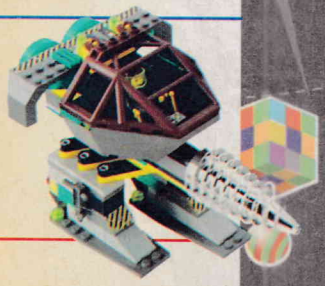
Probamos las primeras versiones de **Jet Force Gemini**, la gran aventura gráfica de los policías intergalácticos.

PlayStation 31

Si te gustó el modelo tradicional, tenemos algo para maravillarte: llega la Playstation 2, con conexión para Internet y reproductor de DVD. ¡Casi nada!

32 Muñecos en la galaxia

Los simpáticos integrantes del equipo LEGO arriban a un extraño planeta, donde enfrentan a raros monstruos de hielo.



34 Un rincón lleno de secretos para los gamefanáticos, con lo mejor de nuestros expertos y la intervención de los lectores.

La cueva del truco

Karaoke

¡Rumbo a la fama sin escala y los aplausos serán tu estrella preferida

Aunque no lo creas, podés ser el productor musical de una súper fiesta y transformar tu propia casa en un ***Canto Bar***, o divertirte con tu familia o amigos, como un verdadero animador de ***Music Hall.***
Lo primero que tenés que hacer es conseguir algunas **secuencias MIDI** es decir, bandas musicales ya preparadas por un arreglador y programadas a través de un teclado. Es la posibilidad más cercana de armar tu propia orquesta, aunque estés solo y sepas tocar un único instrumento. Existen pistas ya preparadas de todo tipo de canciones, de diversos géneros y estilos y de distintas épocas. Para todos los gustos, y edades, desde tu hermanito hasta los abuelos. Y aunque aún no te decidas a grabar, tené en cuenta que el **Karaoke** puede ser muy divertido y original.
Si estudiás música y te animás, podés preparar las pis-

Agradecimientos a Plaza Color Serrano (Tapa) - Disfraces Arlequín (M. Ugarte 3236) - Maquillé: Mariela Ostrowiecki - Producción: Carolina Uresti

ke

nimá la fiesta de fin de año...

finitos... ¡Transformate en

abá las voces de tus amigos!

tas vos mismo pero se aprende mucho investigando en las que se consiguen en los negocios especializados de Midi, o en la Red.

Una vez que tengas al alcance la secuencia sólo es cuestión de apretar **Play** para que todo suene y empiece el *show*.

El Cakewalk

Tenés que cargar el archivo de la canción secuenciada y **dispararlo**, o sea poner **Play**. Al iniciar el programa encontrarás un montón de renglones, cada uno con el nombre del instrumento que está grabado y varias columnas con datos como **volumen**, tipo de **instrumento**, etc. Cada renglón se llama **Track**, y puede funcionar independientemente de los otros. Es lo que se llama un **Multitrack** o **Multipista**. Cada instrumento se graba en

Música y efectos con la pc

un "canal" diferente, al cual se le asigna un **Track**. Toda esa información se codifica digitalmente y se representa con números que van desde 0 a 127, como los dos extremos de un parámetro. Es el código que llamamos **GENERAL MIDI.**

Micrófono en mano

Para poder empezar a grabar tenés que abrir un Track de **audio.**

El Cakewalk está diseñado para poder trabajar con **MIDIS** y **AUDIOS,** por separado o simultáneamente. Como ya sabés, la máquina no puede adivinar lo que vos querés hacer, así que vas a tener que indicárselo. Esto se hace parándote en un Track en el que no haya nada grabado, y ubicándote por ejemplo en la columna que dice **Source**. Allí hacé doble clic y se desplegará una pantalla que te ofrecerá distintas alternativas de grabación, y diferentes opciones de Paneo (en **Source**).

Por ahora vamos a elegir **Left** para lo que va a ser la entrada o **In** y *seteamos* **Wave Out**, (en **Port),** para lo que va a ser la salida. Si no hacés este paso, la máquina interpreta que vas a grabar un **Midi,** es decir una señal que va a enviar un instrumento preparado para tal fin.

Como un verdadero Pro

¿Ya estás listo? Entonces, tené en cuenta que antes de grabar una canción entera o algo muy largo, te conviene probar con un pedacito, para ver si todo sale bien. Un paso imprescindible es el registro del nivel de entrada de audio. Podés verificarlo desde la pantalla de la consola o Console View. Esta vista te muestra los diferentes Tracks, como los que aparecen en la "mesa" que maneja el técnico de un estudio profesional. Podés manejar desde aquí casi todo: volumen, paneo, efectos, etc. Una vez habilitado el track de audio, recordá siempre *setear* la casilla R, hasta que aparezca encendida, ya que esa es la forma de habilitar la entrada de lo que quieras grabar. Comprobá que el nivel de entrada no supere nunca los –30 db, para asegurarte de que la señal obtenida sea buena, es decir no esté saturada o "rota".

Y con toda la info

¡Ahora sí, comienza la diversión! Sólo faltan los cantantes: vas a encontrar amigos o familiares deseosos de llegar a la fama. Si te gustan las canciones de amor, y te gustan los peinados nuevos, ya podés ponerte tus mejores galas... ¡y a cantar!

Silvia Erlich

¿Qué es...

... una secuencia ?

Es toda la música programada que acompaña a una canción. Es como una orquesta envasada (batería, teclados, guitarras, bajo, etc.) ¡Todo listo para cantar como un artista!

... un track?

Es un canal al cual se le asigna un instrumento. Cada instrumento se graba en un track diferente, para poder manejar los volúmenes y la mezcla final con mayor precisión.

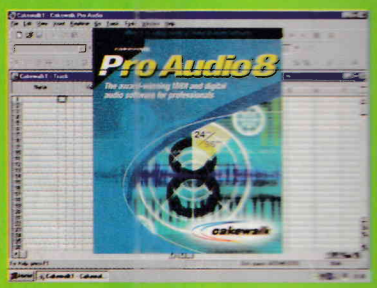
... un Multitrack?

Es un conjunto de tracks, por ejemplo una secuencia. Funciona como un equipo de múltiples grabadores sincronizados rítmicamente, uno para cada track.

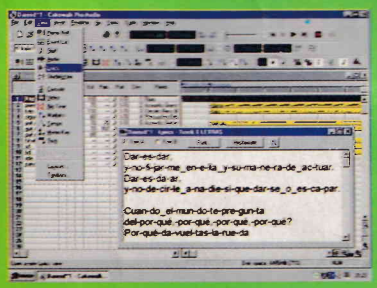
... el paneo ?

El término viene de Panorama, y tiene que ver con la asignación Mono o estéreo y la ubicación que se le da a cada instrumento: a la derecha Right, a la izquierda Left, o al centro.

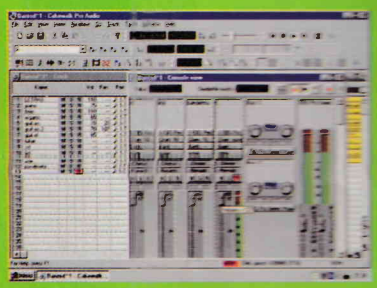
Y Muchos Más recursos...



Con este programa podés ecualizar y agregar efectos a voces e instrumentos, editar y procesar todo y luego transformarlo a WAV.



Algunas secuencias incluyen la letra y podés desplegar la pantalla correspondiente mientras estás grabando para leerla.



Aquí ves la "consola", con los *tracks* midi y el habilitado para audio. Acordáte de setear R (Record), también desde aquí. Antes, probá un pedacito.

Podés cortar y pegar, y duplicar *tracks*, por ejemplo en partes que se repiten como los estribillos, o agregar un coro, ¡aunque hayas grabado vos solo!

Lo que hay que tener

Una **486** y **8MB** de **RAM**, son suficientes para trabajar. De allí en adelante, todo es posible, incluso ir actualizando tu PC de a poco y mejor con una Pentium.

Un programa de grabación que permita trabajar con **Audios** y **Midis**, por ejemplo el **Cakewalk**. ¡Podrás armar tus propias secuencias!

La **consola** te facilita la entrada y la salida hacia la **placa de audio** y podés conectar el micrófono directamente.

Un buen **micrófono**: hay gran variedad -de calidades y precios- aunque si tenés uno en casa, ¡todo vale! **Auriculares**: son ideales para que sólo se grabe la voz y no se mezcle con lo que estás escuchando.

Bandas Midi que podés obtener de la red:
www.altavista.com
(escribir midifiles en el buscador)
www.midifarm.com
www.fm92.0.com
www.karaoke.com

Tarjetas sorprendentes

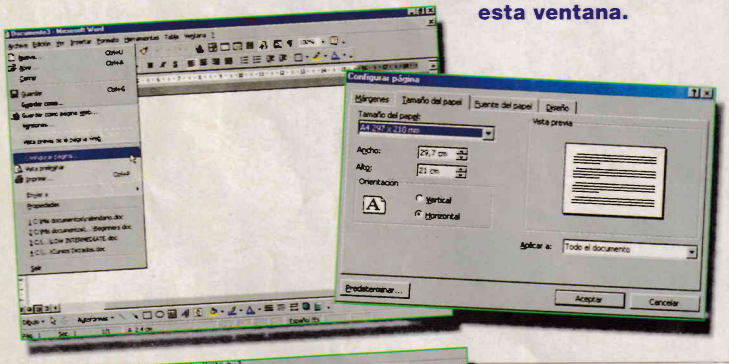
SALUDÁ EN ESTAS FIESTAS CON ALGO DIFERENTE: TARJETAS CON ANIMACIONES Y SONIDO

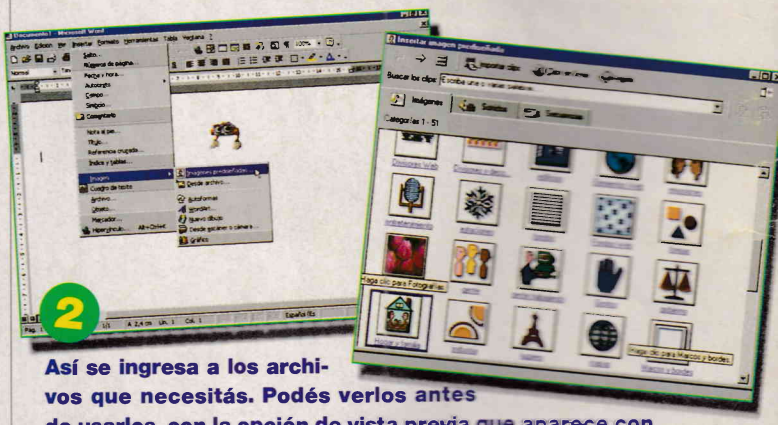
Entre las muchas herramientas que podés usar en **Word 2000** para lucirte está la nueva galería de imágenes, sonidos y secuencias. Allí hay mucho material que te servirá para armar unas tarjetas de fin de año muy distintas a las compradas. Todo el trabajo se reduce a seguir estos simples pasos:

- Abrí un documento nuevo en **Word 2000.**
- Antes de iniciar el trabajo, buscá la opción **Configurar página...** en el menú **Archivo.** Como recordarás, cuando el nombre de una opción termina con puntos suspensivos, es un aviso de que se abrirá un cuadro de diálogo con varias alternativas.
- En ese cuadro, buscá la opción **Orientación** en la ficha **Tamaño del papel.** Hay dos variantes: usar la **hoja de manera vertical** (lo más común) o apaisada. Elegí la **última.**
- ¡Ya está preparada la hoja para diseñar tarjetas!
- Abrí la opción **Imagen** del menú **Insertar,** y paseate por los cientos de archivos de dibujos, fotos, sonido y animación que hay en Word. Luego de elegir, mirá los ejemplos que pusimos para vos.

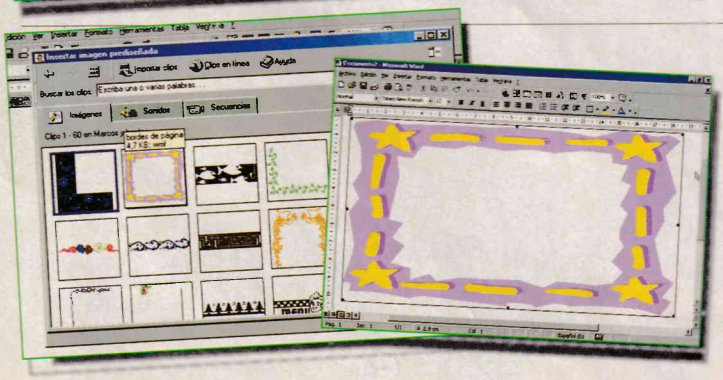
¿No era refácil?

1 **Este es el camino necesario para trabajar con una página "acostada". Antes de imprimir, verificá el tamaño del papel que emplea tu impresora y marcalo en esta ventana.**





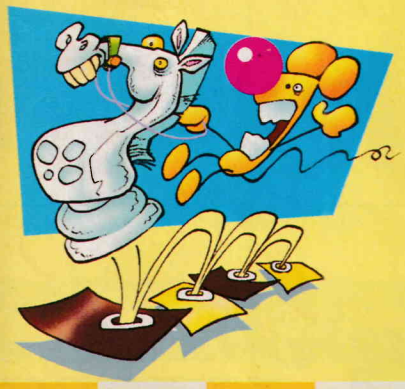
2 **Así se ingresa a los archivos que necesitás. Podés verlos antes de usarlos, con la opción de vista previa que aparece con cada archivo. Luego grabalos en la nueva página.**



3 **En la sección Marcos y bordes hay sesenta archivos entre los cuales encontrarás alguno útil para las fiestas. Copialo y ajustalo al tamaño necesario con el cursor del mouse.**

4 **Agregá los textos abriendo Formato y luego Fuentes. A los amigos con e-mail enviales tarjetas con animaciones y sonidos; a los que no tienen, regalales una copia en disquete.**

Rubén Borlenghi



¡Jaque mate.com!

DEEP BLUE SE HIZO FAMOSA CUANDO VENCIÓ A GARRY KASPAROV, CAMPEÓN DEL MUNDO DE AJEDREZ Y HOY ESTÁ AL SERVICIO DE LA CIENCIA

En 1997 Garry Kasparov, con doce años como campeón, resignó el sexto partido frente a **Deep Blue,** la supercomputadora de **IBM.** ¿Increíble, no?

Se habían enfrentado un año antes pero, ya se sabe, la competencia nunca termina. Deep Blue ganó con un recurso que los expertos consideran conocido e inapropiado para enfrentar a un profesional. Sin embargo, el más encumbrado de los campeones sufrió un percance acaso humano: un estado de ánimo casi sin fisuras, que no fue suficiente.

El campeón se había propuesto enfrentar a la máquina con **jugadas creativas** que la desconcertaran pero en el partido final eligió un juego estándar y su espíritu de **lucha** flaqueó. Fue la chance para Deep Blue.

La RS/6000, una sabia

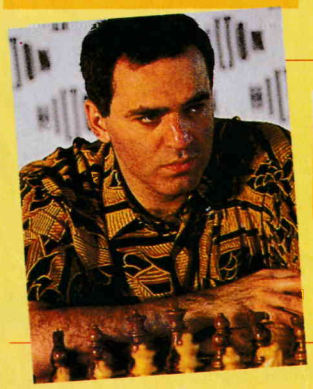
Hoy, la fabulosa computadora sigue siendo una estrella, aunque ya no compite para ganar, sino que está al servicio de la ciencia y la investigación. Con Deep Blue, que tiene el nombre técnico de RS/6000, se postulan modelos matemáticos que dan apoyo a las teorías sobre la **dinámica molecular** y el comportamiento de los **átomos.** También se simula la acción de nuevos remedios en el organismo humano, sin poner en peligro a nadie, y se interpreta la información que las sondas traen del **espacio.** Además se hacen proyecciones financieras y se verifica numéricamente la seguridad de los depósitos con desechos nucleares. ¿Será que con tanta sabiduría, conseguirán pronosticar los cambios meteorológicos? Aseguran que sí.

Al contrario de las supercomputadoras que se desarrollaban hace veinte años, la RS/6000 tiene procesadores más parecidos a los de las computadoras personales. El **secreto** es que son varios y trabajan en paralelo en un mismo proceso. Esa novedad técnica ya es usada en los estudios de animación gráfica; las películas de dibujos animados digitales deben esa tecnología al desarrollo innovador de Deep Blue. Y, según IBM, tal vez en el futuro hasta las *notebooks* la adopten.

Carlos Resnik

En esta página más de veinte mil aficionados dejaron comentarios y discutieron diariamente el encuentro.

El experto detrás de la máquina: C. J. Tan, director del equipo de investigadores de IBM.



El último día del juego Garry Kasparov perdió después de una hora de duro enfrentamiento.

¡Empezá tus vacaciones con

CD 1

Versión Completa

Superbike Racing

Las motos más veloces en la PC

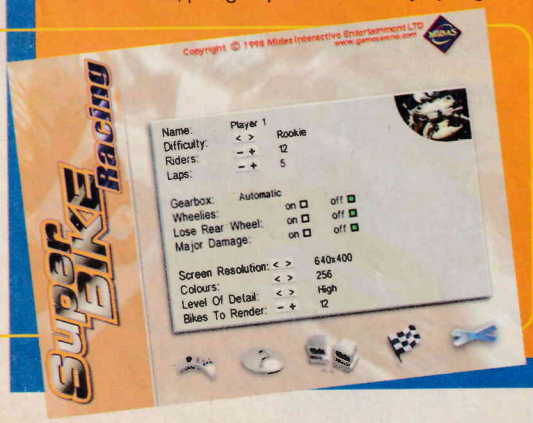
Requerimientos técnicos de este CD

Para instalar Superbike Racing se requiere una PC Pentium 166 MHz o superior, Windows 95/98, 16 MB de RAM, CD 4 X, video SVGA con soporte 3D, placa Sound Blaster o compatible. Requiere Direct X, incluido en el CD.

Consejos para iniciarse como pilotos

Carguen el juego, vayan al icono con el **signo de pregunta** para acceder a la pantalla de configuración y coloquen el nivel de dificultad (**Difficulty**) en **Rookie** (principiante). Después elijan la opción de cambios automáticos (**Gearbox: Automatic**) –así se evitan una complicación más– y seleccionen **Major damage** (daños) en **off**.

Vayan a la bandera a cuadros, elijan **Practice session** (sesión de práctica) para conocer el circuito y **Qualifying** para clasificar. Hagan clic en **Start Race**, pongan primera con **P** y... *¡Largaron!*



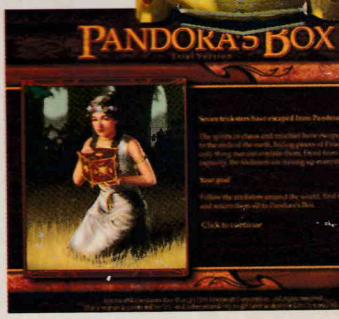
Solución de problemas

Si la carrera se hace lenta, podés hacer lo siguiente:

1 Cargar el juego; **2** Ir al icono con el **signo de interrogación**. **3** En la opción **Screen Resolution**, elegir la menor posible; **4** En **Colours,** seleccionar por **256**; **5** En **Level of Detail,** seleccionar Low; **6** En **Bikes to Render,** seleccionar **4**.

Ante cualquier problema, no duden en consultar al Servicio Técnico de PC3, Tel.: (011) 4375-4437 y (011) 4374-4438.

CD 2



os juegos más divertidos!

Cuatro súper demos de Microsoft

Para instalar las demos, hacé doble clic en los instaladores que están dentro de la carpeta DEMOS DE MICROSOFT, en este CD.

Versiones Demo

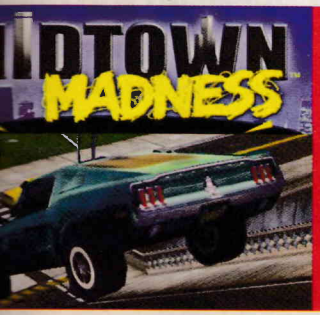
¡Ponete los botines!

Con esta **demo** del juego de fútbol –avance que te presentamos el número pasado–, vas a poder comprobar todos los detalles que te anticipamos. Permite jugar un partido e incluye una sección de práctica.
Requerimientos mínimos: PC Pentium 133 MHz, 32 MB de RAM, tarjeta de video de 2 MB, tarjeta de sonido,100 MB de espacio en disco. **Instalador:** MSIFDemo.exe

Caballeros y castillos

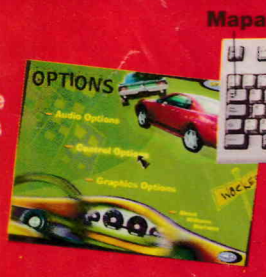
Si ya conocías **Age of Empires,** con esta **demo** les presentamos la segunda parte con todas las novedades ya comentadas en nuestra nota del número 1 de la revista. Permite jugar la campaña de **William Wallace** y un nivel de **Random Map**.
Requerimientos mínimos: PC Pentium 233 MHz, 32 MB de RAM, Direct 3D, 81 MB de espacio en disco.
Instalador: AoE2demo.exe

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS



¡Peligro al volante!

Gran juego de manejo con **tres carreras** de prueba. Si anda lento, entrá al menú opciones (arriba, en la pantalla de presentación) y desactivá todas las opciones de la derecha.
Requerimientos mínimos: PC Pentium 200 Mhz, 16 MB de RAM, placa de sonido, 90 MB de disco. **Instalador:** Midtown.exe



Del creador del Tetris

Fue diseñado por Alexei Pajitnov. **La Caja de Pandora** incluye varios divertidos juegos de ingenio.
Requerimientos mínimos:
PC Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, Video SVGA, placa de sonido, 18 MB de disco. **Instalador:** Pandora.exe

Microsoft PANDORA'S BOX Trial Version

Recortá por la línea de puntos - Oferta válida hasta el 7 de Enero del 2000.

Presentá este cupón en cualquier local Musimundo para obtener un 15% de descuento en la compra del juego Fútbol Internacional 2000 de Microsoft.

15% DE DESCUENTO

100099 F PROMO 15% DTO FUTBOL
FUTBOL 2000 15% DTO
9999900002221

El cazador de virus

APRENDÉ A DEFENDERTE DE LOS ATAQUES POR SORPRESA, AYUDADO POR UN VERDADERO ESPECIALISTA

Era hora de cerrar el laboratorio. Todo estaba en silencio. Apagó la luz y... y comenzó a sonar el teléfono. Con resignación, Hernán Armbruster levantó el tubo. La voz, del otro lado, sonaba desesperada. *¡Tenemos un grave problema: las máquinas no funcionan... todas las pantallas tienen un mensaje que dice JA JA-...Venga, por favor!* El cazador de virus cargó sus herramientas en el coche y salió. En la entrada de la fábrica lo esperaba, pálido, el gerente. Lo acompañó a través de pasillos desiertos y oficinas silenciosas, hasta enfrentarlo con las huellas de su enemigo: diez computadoras *colgadas*, cada una con el mismo cartel burlón en la pantalla. *Déjeme solo. Veré qué puedo hacer.* Fue lo único que dijo, y se puso a trabajar.

Lucha de cerebros

Comenzó rápidamente la investigación. Debía seguir estos pasos: primero, ver qué hace la máquina antes de "colgarse". ***Estudiar la conducta*** del virus. ***Probar las herramientas*** de detección. ***Encontrar el archivo*** que lo transporta. El cazador repasaba la rutina que siempre le traía éxito. Había pasado tantas horas estudiando el funcionamiento de los virus, encontrando las huellas de sus diseñadores, que podía adelantar algunos movimientos. Éste intenta ***borrar el disco rígido***. Aquel ***envía falsos mensajes*** de correo electrónico. El otro trata de ***robar los "passwords"*** de la máquina y transmitírselos al diseñador del virus. Siempre intentan dañar la máquina o poner en problemas a su dueño. Pero el cazador estaba preparado. Tenía ***programas detectores***, que se cargaban en la memoria RAM de la compu y esperaban que algún archivo iniciara una conducta indebida o peligrosa. Eso atrapaba a los ***virus nuevos***. En su *laptop* guardaba ***listas con los códigos internos*** de miles de virus ya identificados. Con esa lista capturaba a los ***conocidos***.

FOTO DATAFELLOWS

Algunos diseñadores de virus son bromistas, como el del virus "Plane" (avión), que lanza un paracaidista en medio de la pantalla, luego de copiarse a un directorio del disco rígido.

Virus traicioneros, cómicos y peligrosos

Este es HAPPY99, un programa que muestra una imagen para distraer. Mientras la mirás, entra en tu programa de correo electrónico y espera a que envíes un mensaje. Happy99 manda otro con una copia.

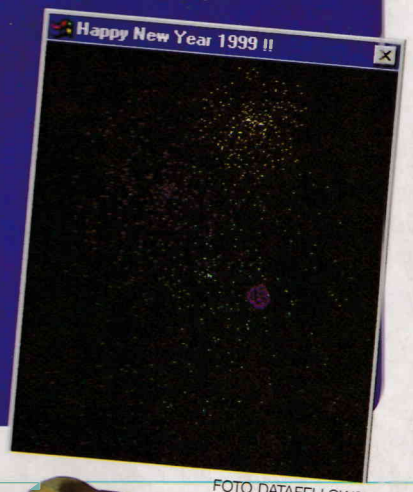


FOTO DATAFELLOWS

Este virus de Word te preguntaba quién ganaría el Mundial del 98, y luego borraba el disco rígido.

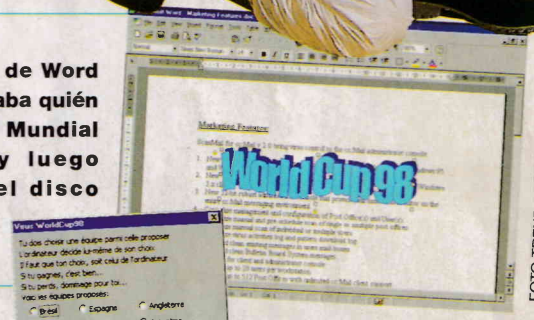


FOTO TREND MICRO

Victoria difícil

El problema continuaba. El mensaje burlón seguía en la pantalla. De acuerdo con su costumbre, analizó el contenido de un archivo con nombre inocente, que parecía ser parte de un juego. Mientras lo ejecutaba, el motorcito de la disquetera comenzó a funcionar. *Así que querés copiarte a un disquete, y sin avisar, ¿verdad?* El cazador, con una fría sonrisa, analizó el contenido del archivo y escribió un corto programa que lo borraba.

Listo, señor gerente. Las máquinas ya están limpias. Deje siempre el antivirus corriendo en las computadoras. No tendrá más problemas.

El cazador de virus guardó un disquete con el archivo dañino en una cajita. *En unos minutos, en el laboratorio, le pondremos nombre y avisaremos a todos cuál es la solución.*

Así terminó esa pelea del cazador de virus.

Rubén Borlenghi

Ilustró: Luis Gaspardo

Producción: Carolina Urresti

Agradecimientos: *a Hernán Armbruster, de Trend Micro Argentina (Viamonte 1646- Capital) y a Marshall Moffat, Uniformes de Seguridad (Belgrano 501, Capital).*

diccionario del cazador

¿Qué es un virus?
Cualquier programa que se reproduce incorporando una copia de sí mismo en otro archivo. Muchas veces, además de reproducirse, produce daño.

¿Cómo aparece?
Desde un disquete o CD prestado, o a través de una red como la Internet.

¿Qué es un antivirus?
Un programa que analiza lo que cargás en la compu y detiene la entrada de un virus.

¿Cada cuánto se debe renovar el antivirus?
Lo más seguido posible. Aparecen virus nuevos cada semana.

¡Apurate, enviános rápido tu cupón!

3er Concurso Billiken Compu

¿QUERÉS GANARTE OTRA IMAC? PEDILE AUTORIZACIÓN A TUS PAPIS, LEÉ JUNTO CON ELLOS LAS BASES DEL CONCURSO, RESPONDÉ ESTAS TRES FÁCILES PREGUNTAS Y PARTICIPÁ DEL SORTEO. ENVIÁ EL CUPÓN A: 3ER CONCURSO BILLIKEN COMPU, MÉXICO 139 (1307), CAPITAL.

1 ¿Cuántos parlantes tiene el frente de la iMac?

a: CINCO b: DOS c: OCHO

2 ¿Qué forma tiene el mouse de la iMac?

a: REDONDO b: CUADRADO c: RECTANGULAR

3 ¿De qué color son las teclas del teclado de la iMac?

a: NEGRO b: MARFIL c: BLANCO

BASES

1) El Concurso BILLIKEN COMPU consiste en marcar las respuestas correctas en el lugar señalado y remitirlas por correo en un sobre, con el cupón correspondiente, dirigido a la dirección inserta en estas bases, para que participe en el sorteo del concurso. Se debe llenar el cupón con todos los datos solicitados en el mismo y la autorización firmada de un adulto responsable (padre, madre o tutor) La falta de autorización anula la participación. Participarán las cartas recibidas hasta el 12 de Enero del 2000 a las 12 horas. Si tu carta es sorteada según el mecanismo de este concurso y si el cuestionario tiene las respuestas correctas, resultarás ganador del premio sorteado. El cuestionario y los cupones y bases se incluyen en la edición de BILLIKEN COMPU de Diciembre de 1999.

2) Podrán participar en este concurso todas las personas cuyo domicilio real se encuentre en la República Argentina, con excepción de los familiares directos del personal de Editorial Atlántida y sus respectivas agencias de publicidad y promoción.

3) El premios se sorteará entre las cartas recibidas por un escribano público designado por Editorial Atlántida SA. Gana el primer sobre sorteado con respuestas correctas. En caso que el sobre sorteado en primer término contenga respuestas incorrectas, el escribano lo descartará y procederá a sortear otro, hasta extraer uno que tenga las respuestas correctas, que será el ganador.

4) Premio a otorgar: consiste en una computadora IMAC de la empresa APPLE.

5) Cualquier consulta referida al concurso será respondida en el teléfono 4346-0100 int. 1326 de 11 a 16 hs, de lunes a viernes.

6) Se deja constancia de que la probabilidad matemática de la adjudicación de los premios depende de de la respuesta de los participantes, estimándosela en 1 al 5 por mil aproximadamente. No se prevén gastos de entrega de premios a cargo del beneficiario de los mismos.

7) Las cartas con el juego y el cupón con todos los requisitos solicitados en estas bases deberán enviarse a 3er CONCURSO BILLIKEN COMPU México 139 (C.P. 1307) CAPITAL FEDERAL

8) La participación en este concurso no implica obligación de compra, se podrán retirar gratuitamente las bases conteniendo la descripción de los premios, cupón y cuestionario en Editorial Atlántida, México 139 (CP. 1307) CAPITAL FEDERAL de lunes a viernes de 10 a 18 horas. Se entregará un elemento por persona. Quienes vivan fuera de la localidad podrán solicitar por correo, a la misma dirección, la totalidad del material necesario para participar, indicando nombre completo, dirección y número postal y se le enviarán las bases, cupones y descripción de premio por el mismo medio.

9) El sorteo de las cartas recibidas se realizará ante escribano público el 12 de Enero del 2000 en Editorial Atlántida, México 139 CAPITAL FEDERAL a las 16 horas. El ganador será notificado dentro de los próximos 30 días de realizado el sorteo por medio de una carta donde se indicará y acordará la forma y plazo de entrega del premio. Si el ganador es de Capital Federal o Gran Buenos Aires el premio será entregado en un plazo máximo de 30 días hábiles después de recibida la notificación. Si es del interior del país, se entregará el premio en un plazo no mayor de 60 días de la notificación. Para la entrega del premio el ganador deberá presentar el DNI que figura en el cupón.

10) La participación en el concurso implica la aceptación de sus bases, y del escribano público designado. El mismo resolverá cualquier situación no prevista en estas bases y todas sus decisiones tendrán carácter de inapelables.

11) El nombre del ganador será publicado en BILLIKEN COMPU del 7 de Febrero del 2000. Los padres o tutores de éste autorizarán a Editorial Atlántida, a publicar sus nombres e imágenes fotográficas o fílmicas y/o emitirlas en el medio que estime conveniente, exclusivamente en lo referido al concurso, sin compensación alguna.

12) El organizador entregará los premios en perfecto estado de funcionamiento, otorgando una asistencia técnica a cargo de APPLE, según especificaciones de la garantía.

13) El organizador podrá reservarse los derechos para efectuar modificaciones en la realización de este concurso y de extenderlo o suspenderlo si así lo considera conveniente sin previo aviso.

El premio se sorteará entre las cartas recibidas por un escribano público designado por Editorial Atlántida S.A., quien controlará que las respuestas sean correctas. En caso que sea sorteado un sobre que contenga respuestas incorrectas el escribano lo descartará y procederá a sortear otro, hasta extraer uno que tenga respuestas correctas.

3

Marcá la respuesta correcta: ***Pregunta 1:*** A ☐ B ☐ C ☐ ***Pregunta 2:*** A ☐ B ☐ C ☐ ***Pregunta 3:*** A ☐ B ☐ C ☐

Nombre y apellido: _____ ***Dirección:*** _____

Localidad: _____ ***Provincia:*** _____ ***C.P.:*** _____

Prefijo telefónico: _____ ***Teléfono:*** _____ ***Fecha de nacimiento:*** _____

Nº de DNI: _____ ***¿Tenés compu? Marca y modelo:*** _____

¿Jugás con consola o con tu compu?: _____ ***Si tenés email escribilo acá:*** _____

Autorización del padre, madre, o tutor: _____ ***Nº de DNI:*** _____

Ocupación del autorizante: _____

Microsoft®

Microsoft Flight Simulator 2000 es la edición totalmente nueva del simulador de vuelo con gráficos avanzados y gran realismo.

Nuevas experiencias y desafíos te harán sentir que estás en el asiento del piloto

Buscá y Disfrutá

Creá tu propio cartel de Navidad

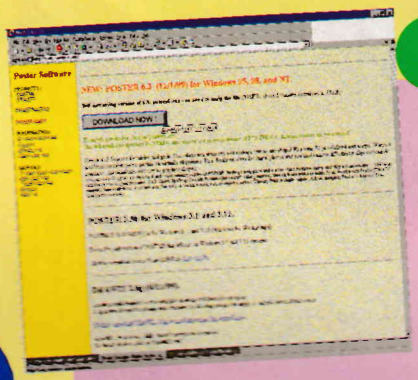
TE PROPONGO QUE DISEÑES TUS PROPIOS CARTELES CON DESEOS DE FELICIDADES. SI TE GUSTA LA IDEA, SEGUÍ MIS CONSEJOS QUE TE VA A IR BIEN

Seguí estos fáciles consejos y te lucirás en estas fiestas decorando tu casa con un lindo cartel

Existen muchas maneras de crear un cartel gigante para escribir allí lo que deseemos.

Uno puede tomarse el trabajo de pegar unas cuantas hojas de papel y dibujar sobre ellas. Claro que si uno quisiera hacer, por ejemplo, diez carteles iguales, debería dibujar diez veces lo mismo. Lo que resultaría un poco cansador, ¿no? Aquí, en mi taller, te propongo que los diseñes y que los imprimas usando la computadora; de este modo, si quisieras una o cien copias, no tendrías tanto trabajo extra.

No esperes más, ya mismo encendé tu computadora, pensá en una linda frase y ¡poné manos a la obra!



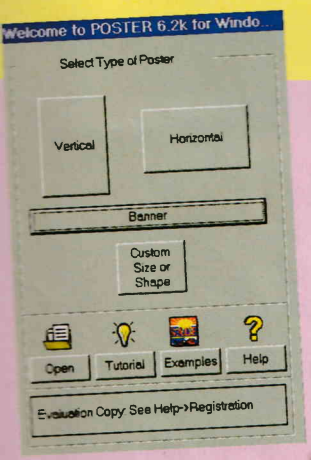
1

Existen muchos programas para hacer carteles, también llamados ***banners***. En este caso, vamos a utilizar uno muy sencillo que además de cartelones, permite generar *posters* y tarjetas. Se llama simplemente **Poster** y ya va por la versión 6.3. El programa es **shareware**, y después de un tiempo debés registrarlo. Gratis en: ***http ://www.postersw.com/***

4

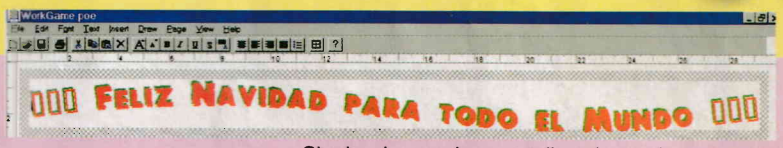
Podés escanear un dibujo tuyo y agregarlo en una ventanita con borde, o como fondo. Para eso usá la opción de **escaneado** en el menú **Insert**, o bien buscá un lindo dibujo para fondo. Usá el botón **TILE** para que tu ilustración se repita.

FELIZ NAVIDAD PARA TODO EL MUNDO



2

Haciendo doble clic sobre el archivo que bajaste, comenzará la instalación. Seguí atento los pasos ¡y listo! Tendrás un nuevo grupo de programas llamado **POSTER**; allí dentro encontrarás el icono de acceso directo para iniciar el programa. Al ejecutarlo verás unas pantallas de bienvenida y vas podrás elegir entre un *poster* horizontal, uno vertical o un ***banner;*** elegí este último.

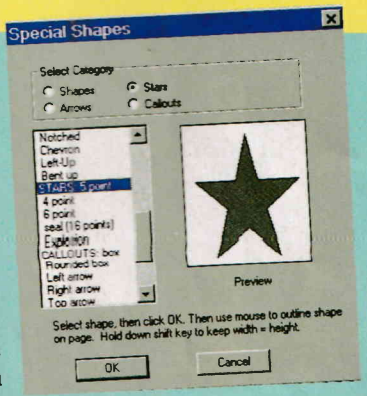


3

Siguiendo con las pantallas de opciones, podrás elegir la cantidad de hojas con las que querés hacer tu cartelón. Nosotros vamos a usar **tres.**
Aparecerá una barra con herramientas muy reconocibles, como una de texto, una para dibujar u otra para pintar. Usando la herramienta **texto** escribí una bonita frase de Navidad. El programa te permite usar diferentes tipografías y luego darle formas con el comando **Warp Text**.

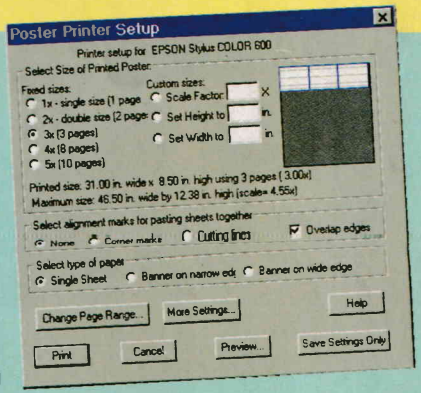
5

Este programa trae un montón de imágenes prediseñadas con las que podés contar. En el menú **Insert**, seleccioná **Fancy Shapes** y dejá volar tu imaginación. Siempre podrás cambiarle los colores –a las imágenes prediseñadas y a las letras– y encontrarás una nueva combinación que quizás te guste.



6

Llegó el momento de pasar nuestro trabajo al papel. Ahí es donde entra la **impresora**. Este paso es, seguramente, el más sencillo ya que para mandar a imprimir desde este programa no hay que hacer nada muy diferente a otros como el *Word*. En el Menú **File**, seleccioná **PRINT** y listo. ¿Entendiste? ¡Nos vemos en la próxima!



Mandame tus dudas por e-mail: billikencompu@atlantida.com.ar

7E 30 6D 79 33 5B 5F 70 7F 73 77 1F 4E 3D 4F

El jinete del viento

Por Damián Richarte
Ilustró Damián Maxwell

El ingeniero tenía la frente pegada al vidrio de la ventana. Estaba ansioso; en la boca de su estómago se agitaba esa mezcla de felicidad y melancolía que provoca el punto final, la última nota de una canción. Después de tantos años de trabajo, su obra maestra estaba a punto de concretarse. Afuera, la niebla se tendía sobre el valle y apenas dejaba ver los picos de las montañas. El olor del lago llegaba por una rendija y persistía en la humedad del aire. Antes de regresar a la computadora trató de imaginarse el puerto: debería estar todavía iluminado por la luz de los

7F 73 77 1F
D1 ... D12 = 1N4148
IC1 = LM 324 (a,b,c,d)
D5
100 KΩ
4.7K
47K
1MΩ
D4
D7
D8
D9
D10
470Ω
P1
200μA
C
B
E

faroles y el fuego que los mecánicos encendían en los latones de brea. Más atrás estaría el agua atacando y replegándose una y otra vez... La verdad es que siempre había sentido una especial atracción por todo aquello que uniera diferentes mundos. Por los puertos, por los sueños, por las leyendas... pero nada lo había apasionado tanto como la música y el mundo de los sonidos.

Empezó a estudiar música a los cuatro años. Desde entonces, en su cabeza no hubo lugar para otra cosa. Cuando tocaba alguna canción con la trompeta o escuchaba a los grandes compositores, alcanzaba niveles de placer tan puros e intensos que la realidad se hacía difusa. O, mejor dicho, sentía que ingresaba en otra realidad, en otra dimensión tal vez más real que la anterior. Tanto se compenetraba que lograba fundirse en eso que escuchaba o tocaba y, a veces, le parecía ser eso mismo. Se disolvía como un terrón de azúcar en el té.

"¿Adónde irán a para los sonidos? Es decir, cuando las ondas de una nota musical salen de una guitarra, por ejemplo, viajan, se propagan en el aire y se escuchan cuando llegan a los oídos... Pero ¿el viaje terminará ahí? Sería tonto pensar que todo finaliza en el cerebro. ¿Adónde irá a parar la música cuando se aleja, cuando ya no la escuchamos?". Este razonamiento, que persiguió al ingeniero durante su infancia, lo llevó a imaginar que en algún punto remoto del espacio existía un mundo donde los sonidos y la música y confluían y perduraban. Una idea que -ni aún con sus 40 años y más de una pregunta respondida- se negaba a abandonar. Un sueño que volvía a repasar ahora, parado frente a la ventana, con la frente apoyada en el vidrio y los ojos puestos en los primeros síntomas de que el valle despertaba poco a poco.

La caminata armoniosa y rítmica del cartero le recordó a las composiciones ambulantes. Ocurre que, cuando vivía en Buenos Aires, el ingeniero imaginaba baladas mientras caminaba. Muchos creían que estaba loco porque saltaba de una punta de la vereda a la otra. Lo que hacía era imaginar un pentagrama con las líneas que se formabann entre las hileras de las baldosas. Una vez que el pentagrama quedaba representado, marcaba con los pies el lugar donde caía cada nota, de modo que sus pasos se ataban a las oscilaciones de su música. De aquí, precisamente, nace su primer invento como ingeniero: un pentagrama gigante cuyas líneas estaban cubiertas por sensores capaces de transformar la presión de los pasos en la nota musical correspondiente a su posición. Todo estaba conectado a una computadora central que recibía el tema y se lo transmitía a las columnas de sonido en forma de cualquier instrumento. La computadora podía traducir la composición a la lengua de todos los instrumentos. Aunque lo que de verdad le fascinaba era poder recorrer las melodías con todo su cuerpo y su alma. Dibujaba los pentagramas más complejos de la historia y corría a su ritmo, se agitaba con ella, compartía su velocidad, sus explosiones, sus silencios... Silencio.

La ansiedad dominaba al ingeniero. Despegó la frente del vidrio y apretó el interruptor que estaba en la pared. Varios paneles alfombrados taparon las ventanas de la sala y, del techo, bajaron cuatro inmensas columnas de sonido. La luz azulina del monitor era lo único que iluminaba su rostro alargado de mil ángulos. Con la obsesión y el rigor de un coleccionista, el ingeniero había recogido los sonidos más perfectos de la naturaleza y las composiciones más sublimes de los grandes músicos para ingresarlo todo en la computadora. Tardó años en unir de forma armónica tantos elementos, pero su obra maestra era una realidad. El mundo adonde van a parar los sonidos y la música estaba a punto de representarse en la sala, como él siempre lo había imaginado.

No hizo más que conectar su trompeta a la computadora, activar el programa y entonces se disparó el primer chispazo de aquella magnifica creación. El ingeniero entraba lentamemnte en la otra dimensión. Nunca había sentido algo semejante. La tacita de café que reposaba en el escritorio temblaba. Las vibraciones liberadas por las columnas eran cada vez más duras y hacían blanco en él. Ahora no sentía a este instrumento de viento como lo que era, sino como a una prolongación de su propio cuerpo. De pronto, su físico comenzó a desmaterializarse. Adquiría la misma consistencia que tiene la niebla. La música estaba llegando al punto más alto de perfección cuando el ingeniero desapareció como humo por la boquilla de su trompeta. La melodía rompió las ventanas y flotó sobre el valle durante algunos minutos. Después llegó el silencio.

Nadie volvió a tener noticias del ingeniero. Pero cuentan los habitantes del valle que, ciertos días, un extraño viento se arremolina sobre el pueblo y entonces comienza a sonar la melodía más perfecta que alguna vez hayan escuchado.

Buscá información de Jazz en la red:

http://web.jet.es/rbalsa/quees.htm

Una breve introducción al Jazz, para conocer su origen y sus principales protagonistas.

http://www.civila.com/hispania/tonix/bbking.htm

La biografía de un gran músico, B.B King, representante del Rhythm and blues y una de las figuras más ricas de esta música.

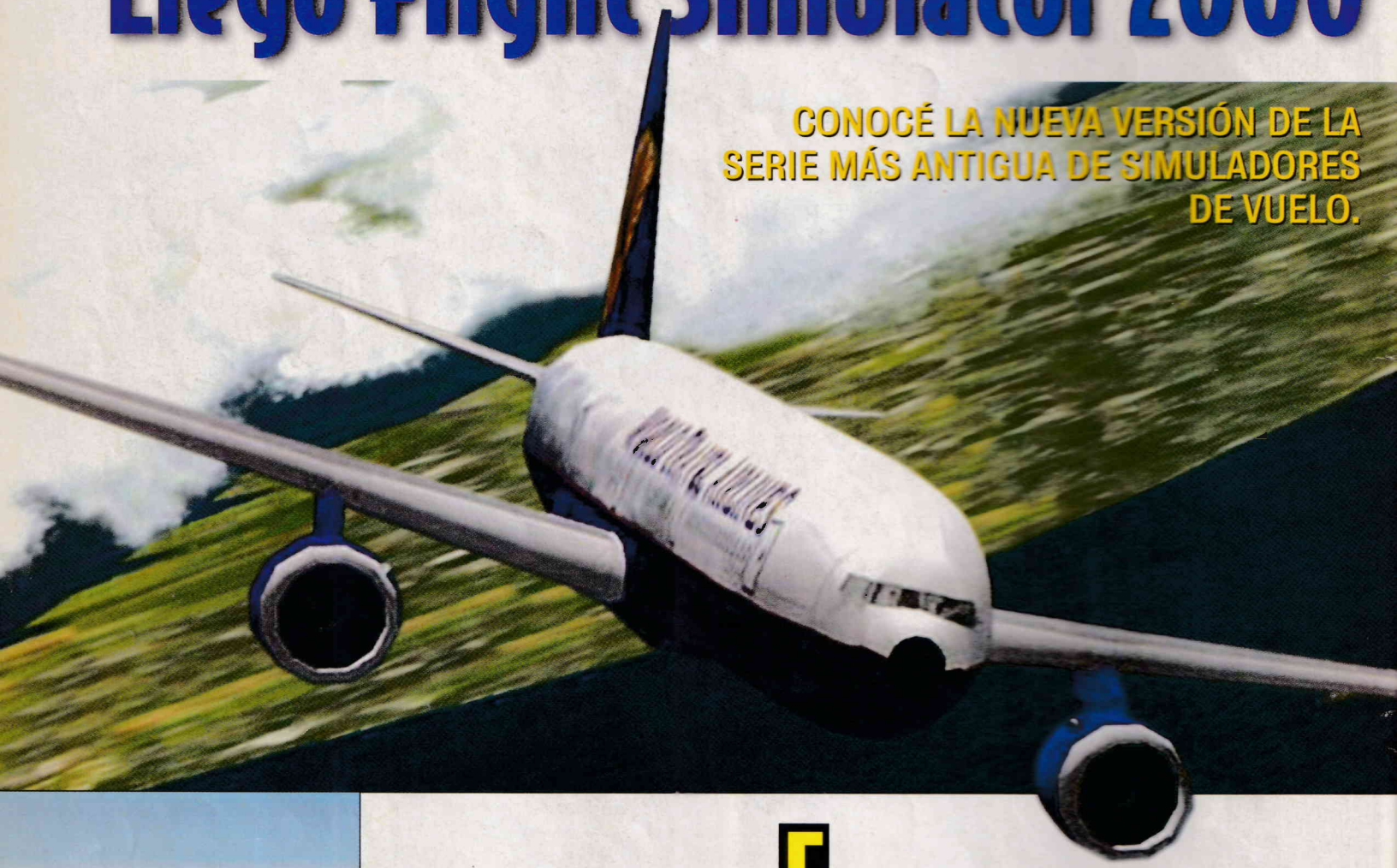
http://www.musicaeninternet.com.ar/encic.htm

Una excelente enciclopedia de músicos argentinos, para que puedas aprender el desarrollo de los grandes intérpretes.

Billiken
COMPU
Suple
games
Juegos a mil por hora...
Silver
NBA2K
Playstation2
Barbie Detective
Jet Force Gemini
Flight Simulator 2000
LEGO Rock Raiders
Aprendé los mejores TRUCOS
Escribí a: suplegames@atlantida.com.ar

Llegó Flight Simulator 2000

CONOCÉ LA NUEVA VERSIÓN DE LA SERIE MÁS ANTIGUA DE SIMULADORES DE VUELO.



El Cessna 128, uno de los aviones más sencillos de pilotear, visto por dentro y por fuera.

En cualquier categoría que pensemos, el juego **Flight Simulator 2000** ofrece más cosas que la versión 98. Más aeropuertos, más aviones, más detalles y más realismo. Y es tanto el realismo que la aviación naval norteamericana está evaluando la posibilidad de usar el juego como material de entrenamiento para sus pilotos. Flight Simulator 2000 incluye absolutamente todos los **21.015 aeropuertos** registrados en el mundo, seis de ellos con mayor detalle. Estos son Londres, París, Nueva York, Los Ángeles, San Francisco y Chicago. En la versión **Pro** se agregan Roma, Tokio, Berlín, Washington, Seattle y Boston. Entre los aviones no hay demasiadas novedades, solamente se agregaron el **Concorde** y el **Boeing 777**. Sin embargo, todos los aviones presentan nuevos exteriores y cabinas en preciosas 3D, con todos los detalles. También se pueden cargar escenarios y aviones del FS98 y 95 que funcionan **perfectamente**.

La tierra desde el cielo

Uno de los detalles más logrados son los **mapas**. Según Microsoft, en el juego está cargado nada menos que el relieve de todo el planeta, incluso las principales

ranking

- ARGUMENTO
- GRÁFICA
- SONIDO
- DIVERSIÓN
- PROMEDIO

El Boeing 777 se prepara para aterrizar de noche en Nueva York.

La ciudad de Chicago vista desde el aire. Los edificios más importantes están cada uno en su lugar.

Volar entre los rascacielos de las ciudades es uno de los desafíos más grandes para un piloto.

rutas. En vuelo nocturno no sólo se ven las ciudades iluminadas, sino también las luces de los autos. Hasta se pueden bajar los informes meteorológicos de Internet y volar con el clima del momento. ¡Impresionante!

Un piloto responsable

Controlar el juego es bastante complicado y por eso viene con un manual muy gordito. Pero no hay que desanimarse. Con paciencia, se puede ir aprendiendo a controlar los aviones más sencillos y pequeños (como el Cessna 128) y de a poco progresar en tamaño y velocidad de las aeronaves. Después de todo, ser piloto no debe ser nada fácil. ¿No?

Diego Sasturain

El biplano Sopwith Camel de la Primera Guerra Mundial y el simpático Mooney Bravo. *¡Cool!*

ficha

Nombre: Flight Simulator 2000
Compañía y editor: Microsoft
Género: Simulador de vuelo
Dificultad: Alta
Requerimientos: Pentium II de 200 MHz, 32 Mb de RAM, CD 4x, tarjeta de sonido y placa aceleradora 3D. Acceso a Internet para *multiplayer*.

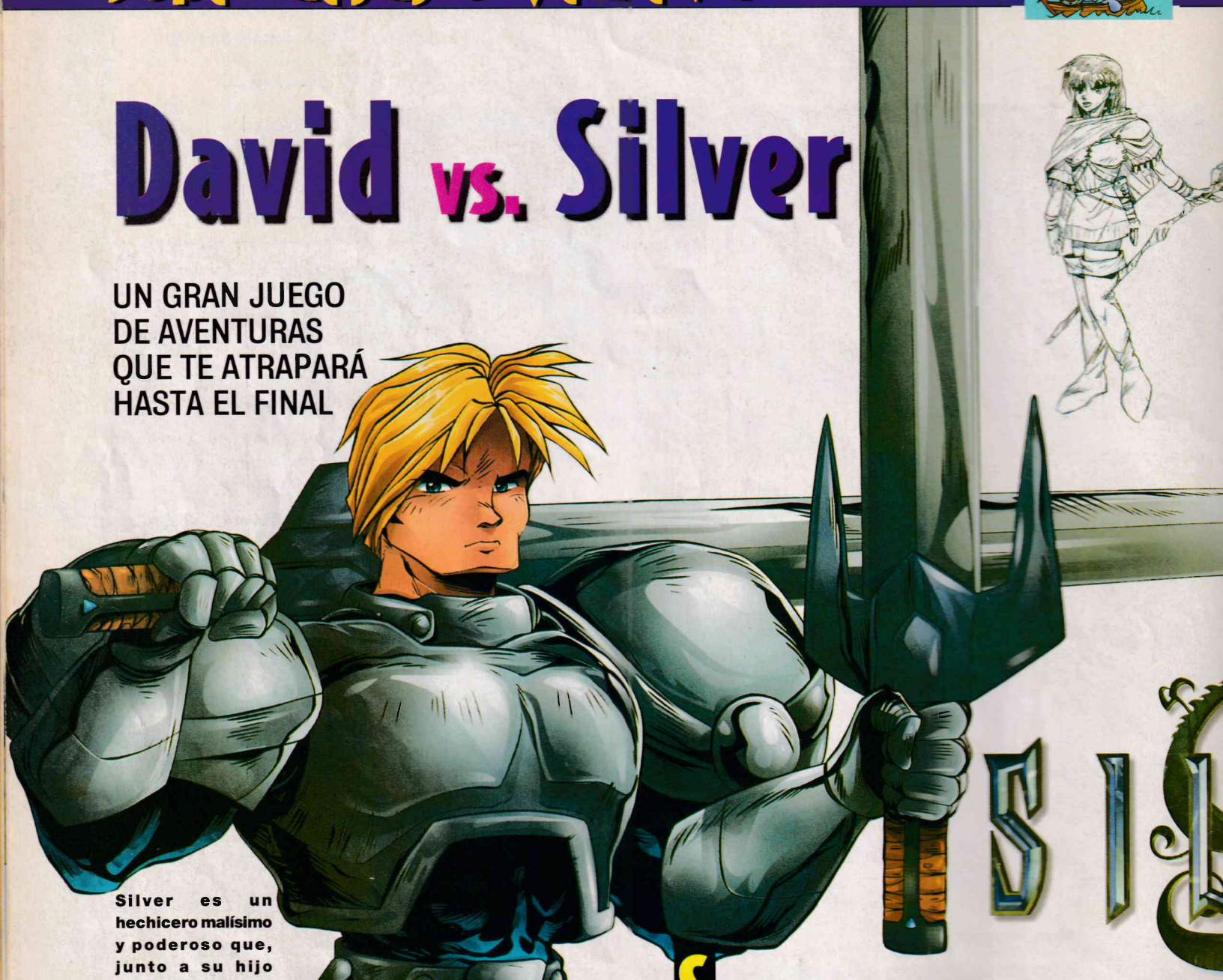
MUY BUENO
BUENO
REGULAR
MALO

En esta versión se agregó el fabuloso Concorde, el único avión de pasajeros que vuela más rápido que el sonido.

El helicóptero Bell 206 es bastante complicado de controlar, y el B58 Hustler de la versión 98 funciona perfectamente.

David vs. Silver

UN GRAN JUEGO DE AVENTURAS QUE TE ATRAPARÁ HASTA EL FINAL



Silver es un hechicero malísimo y poderoso que, junto a su hijo Fuge, aterroriza a los habitantes de Jarrah. Sólo David puede vencerlo.

ficha

Nombre: Silver
Compañía: Infogrames
Distribuidor: Edusoft
Dificultad: media
Requerimientos mínimos:
Pentium 166 o superior, 32MB de RAM, CD 8X, Windows 95/98, tarjeta de sonido, tarjeta de video de 2MB.

Silver es una extraordinaria aventura para jugar en la PC, que te trae todo el misterio y el encanto de las sagas medievales de héroes y brujos. La historia comienza cuando Silver, un despiadado hechicero que tiene bajo su dominio la tierra de Jarrah, toma prisioneras a las mujeres del pueblo de Verdante, entre ellas a Jennifer, la mujer de David. A partir de allí, David deberá atravesar un montón de aventuras hasta derrotar a Silver. La historia está muy bien estructurada y resulta muy interesante.

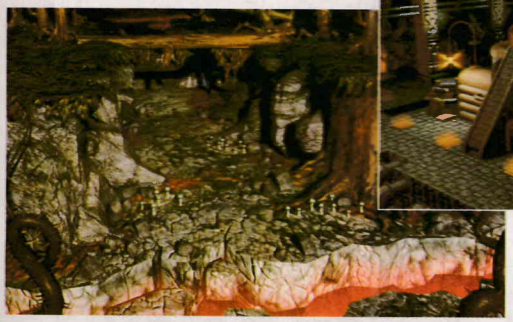
Todo un héroe medieval

Al comienzo del juego, David es un joven caballero que está aprendiendo a combatir y no puede detener a los temibles guardias de Silver. Sin embargo, a medida que el juego avanza, se irá convirtiendo en un gran triunfador, adquiriendo nuevas armas, objetos y poderes mágicos. También irá conociendo a otros audaces que se unirán a él para derrotar a Silver.

Empuñando la espada

Controlar a David es bastante

En la isla Rain (lluvia) llueve todo el tiempo y hay montones de callejuelas en las que es muy fácil perderse.



El juego tiene más de 270 escenarios llenos de enemigos y secretos que hay que explorar para derrotar a Silver.

El juego tiene todos los elementos de las sagas medievales y no le podía faltar un dragón.

ranking

- ARGUMENTO
- GRÁFICA
- SONIDO
- DIVERSIÓN
- PROMEDIO

Esta es la entrada a la isla de Winter (invierno) que, como su nombre lo indica, está siempre nevada.

Los fondos realizados en 2D son extraordinarios y el movimiento de los personajes es muy bueno.

David explora el interior del observatorio astronómico acompañado por Sekune, la experta arquera.

Pulsando el botón derecho del mouse podés ver todas las opciones y el estado de salud de tu héroe.

A pesar de su edad, el abuelo es muy fuerte. En el primer nivel, le enseña a pelear a David.

A medida que avanza el juego, David se volverá cada vez más poderoso. Al fondo aparecen las heroínas Sekune y Vivienne.

sencillo, y hay una serie de golpes básicos que se aprenden muy rápidamente y que se ejecutan con simples combinaciones de teclas y movimientos del *mouse*. El juego también permite guiar hasta tres héroes al mismo tiempo (David y dos acompañantes), y entonces la situación se complica un poco porque si querés cambiar rápidamente de uno a otro vas a requerir bastante práctica. Ahí está parte de la gracia, y eso hará que te diviertas un montón.

Diego Sasturain

Podés pasear por el legendario Nautilus y dialogar con varios de los tripulantes.

MUY BUENO
BUENO
REGULAR
MALO

barbie detective

ranking

- ARGUMENTO
- GRÁFICA
- SONIDO
- DIVERSIÓN
- PROMEDIO

Elemental, nena

¿PODRÁS AYUDAR A LA MUÑECA MÁS FAMOSA A RESOLVER ESTE CASO?

Esta aventura gráfica comienza con la desaparición de Ken durante un acto de magia en un parque de diversiones. Sólo Barbie podrá encontrarlo, siempre que vos la ayudes en su búsqueda en este recinto lleno de sorpresas. Deberás explorar el lugar de punta a punta y no dejar escapar un solo detalle, porque las pistas están escondidas por todos lados. Podrás usar los entretenimientos (que son muy divertidos), pero tendrás que practicar hasta dominarlos, ya que el sospechoso anda suelto e intentará desorientarte en los juegos.

Guiando a Barbie

Los controles del juego son muy sencillos y prácticos, Barbie se mueve hacia donde vos querés con sólo señalar con la flecha del *mouse*. También contás con una lupa que sirve para descubrir pisadas y huellas digitales que te ayudarán en la investigación y una computadora controlada por Becky en la que podrás almacenar las pistas encontradas, herramientas útiles que hallarás por el camino y los testimonios de los sospechosos. Los gráficos son buenos y muy coloridos, y el juego tiene otro detalle interesante, y es que que cada vez que lo empezás, vas a encontrar distintas pistas, que además están en diferentes lugares. De esta manera, podés jugarlo muchas veces sin aburrirte.

Analía Firpo

Becky es amiga de Barbie y la ayuda en la investigacióncon su compu.

Ken ya está a salvo gracias a Barbie. En el parque la diversión continúa mientras investigás.

ficha

- **Nombre:** Barbie Detective
- **Editor:** Mattel Media
- **Distribuidor:** Edusoft
- **Compañía:** Gorilla Systems Corporation
- **Género:** Aventura gráfica
- **Requerimientos:** PC Pentium 90 o superior, 16 MB de RAM, CD 4x, tarjeta de sonido, Windows 95/98

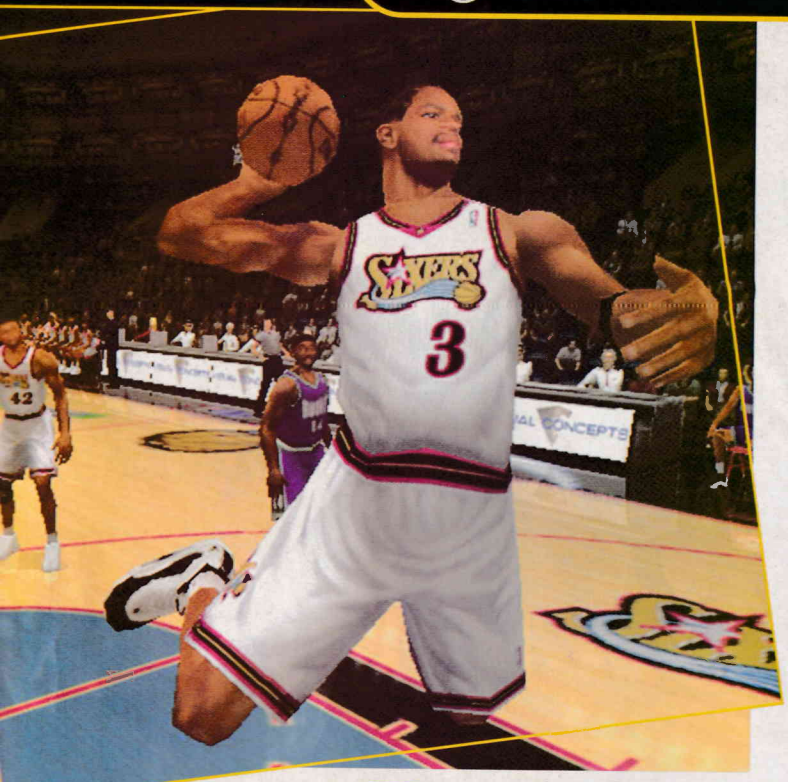
MUY BUENO
BUENO
REGULAR
MALO

Controlar a Barbie es muy simple. Se mueve siguiendo la flecha del *mouse*.

Tenés que explorar las habitaciones a fondo porque en ellas hay muchas pistas.

Cuando te quedes sin hacer nada, Barbie moverá el pie con impaciencia.

Será mejor que domines los juegos, porque si no, el sospechoso se escapará.



ranking

- ARGUMENTO
- GRÁFICA
- SONIDO
- DIVERSIÓN
- PROMEDIO

Un juego para "quemar" las redes

EN VEZ DE VER EL PARTIDO POR LA TELE, PODÉS JUGARLO VOS MISMO

Fíjense en la cara de Grant Hill mientras avanza directo hacia el aro. Si le hacen falta irá a la línea de tiros libres.

Cada tanto aparecen juegos que marcan un nuevo nivel de desarrollo y NBA2K (2K significa 2000) es uno de ellos. Ningún juego de básquet había alcanzado un nivel tan alto de realismo. Los encargados de emprender este desarrollo trabajaron con más de 70 categorías estadísticas para perfilar los equipos y jugadores con sus características, y eso se nota. Cada uno tiene una gran variedad de movimientos y secuencias animadas que reflejan su estilo de juego, y a la vez ofrece la posibilidad de realizar jugadas absolutamente reales, gracias a los controles analógicos de SEGA.

En cuanto a la parte gráfica, podemos decir sin duda que es impecable.

La gente de **Visual Concepts** "creó" más de 400 jugadores a partir de los originales y hasta reprodujo los estadios y el comportamiento de los hinchas, lo que da una sensación de realismo sorprendente. En síntesis, NBA2K tiene casi todo lo que se le puede pedir a un juego de la NBA. ¿Están listos?

Andrés Rotaina

ficha

- **Título:** NBA2K.
- **Editor:** SEGA.
- **Compañía:** Visual Concepts.
- **Dificultad:** media.
- **Género:** Deportivo.
- **Jugadores:** 4.
- **Periféricos:** Analog Memory Pack.

El juego tiene muchas opciones de cámara. Esta es sólo un ejemplo.

El control de los jugadores es impresionante. Casi se siente la presión de los rivales.

Los Knicks derrotaron a los Bulls. Los carteles imitan la gráfica de la tele.

MUY BUENO
BUENO
REGULAR
MALO

RANKING

- ARGUMENTO
- GRÁFICA
- SONIDO
- DIVERSIÓN
- PROMEDIO

Juno, Vela y Lupus hacen justicia

POLICÍAS INTERGALÁCTICOS PROTAGONISTAS DE LA N64

Este título de Nintendo es un aventura gráfica con nada menos que 15 niveles (y múltiples subniveles) que, para completar, debés recorrer con los tres personajes: Juno, Vela, y el perro Lupus. Son miembros de la policía intergaláctica y tienen la misión de liberar a los nativos (*tribals*) de unos insectos mutantes que los esclavizan. Esto no es fácil y hay situaciones muy incómodas. Para completar el juego hay que liberar a todos los nativos de todos los niveles y es necesario jugarlos con todos los personajes. Un detalle importante: cada vez que volvés a un nivel recorrido, tus enemigos están vivos y esperándote. Esto hace que completar el juego sea una tarea de varios días... También podrás agregar un cuarto personaje, el robot Floyd, que tendrás que reconstruir con las piezas que están dispersas por los distintos niveles. Una vez ensamblado, Floyd da la posibilidad de jugar de a dos en modo cooperativo.

MUY BUENO
BUENO
REGULAR
MALO

Analía Firpo

Los gráficos y el sonido del juego son impresionantes. N64 llega al límite de su capacidad.

Juno también puede caminar sobre la lava y el fuego, mientras Vela bucea perfectamente y Lupus llega a volar.

Jet Force Gemini™

ficha

Nombre: Jet Force Gemini
Editor: Nintendo
Compañía: Rare
Periféricos: Rumble Pak
Jugadores: 1-4
Dificultad: alta

El juego permite un modo *multiplayer*: todos contra todos, pero el más divertido es de a dos y cooperativo con Floyd.

El control de los personajes y del sistema de mira es un poco inestable, pero se domina con la práctica.

El juego transcurre en 15 mundos diferentes. Los gráficos son excelentes y a veces la N64 se pone un poco lenta.

Una consola muy potente y esperada

TE CONTAMOS CÓMO SERÁ LA PLAYSTATION2

La nueva PlayStation2 podrá usarse acostada o parada. Los juegos vendrán en DVD de color azul.

La PlayStation2 aparecerá en marzo del año que viene en Japón y unos meses después en el resto del mundo. Veamos qué tiene adentro la consola más esperada. Cuenta con detalles muy interesantes.

Además de ser muy potente, esta consola funcionará como centro de entretenimiento completo. Permitirá navegar por Internet, reproducir películas en DVD y tendrá dos puertos USB para agregar periféricos.

Además será compatible con la PlayStation anterior, por lo que se podrán seguir usando los juegos de ese modelo, aunque no a la inversa. Entre las desventajas, parece ser que Sony piensa seguir permitiendo sólo dos controles por consola y no cuatro, como en la N64.

Juegos para todos los gustos

Todo lo anterior está muy bien, pero lo más importante es que haya suficientes juegos para la consola en el momento del lanzamiento. En la actualidad, ya hay una buena cantidad de títulos terminados y otros muchos en pleno desarrollo, así que para la fecha de aparición habrá bastantes. Recuerden que a esos les podrán sumar todos los de la Play anterior.

Andrés Rotaina

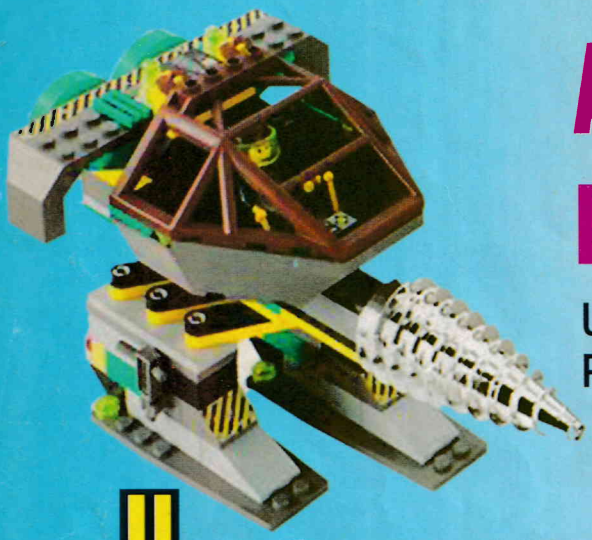
Ficha técnica

Procesador: Emotion Engine de 128 bits a 294,912 MHz.
Memoria principal: 32 MB
Procesador de gráficos: Graphics Synthesizer a 147,456 MHz con una memoria cache VRAM de 4MB
Unidad de disco: Lectora de DVD/CD.
Puertos extra: 2 USB, 1 Fire Wire, 1 slot PCMCIA, 2 *slots* Memory Card.
Módem: aún no se sabe si lo tendrá incorporado de fábrica o si se le podrá agregar un periférico más potente, como un cable módem, vía USB.

No se quedan atrás

Nintendo también está preparando su nueva consola, conocida como Dolphin (delfín), y se supone que será lanzada entre octubre y diciembre del 2000. Su procesador está siendo diseñado por IBM y la máquina será tanto o más potente que la PS2. Sin embargo, hay otro aspirante a competir en el mercado de las consolas, y es nada menos que Microsoft. Su proyecto, conocido como X-Box, está siendo desarrollado en secreto. Entre sus características se rumorea que será la primera consola que tendrá un disco rígido.

Por desgracia, parece ser que la PS2 sólo tendrá puertos para dos controles, igual que su antecesora.



Atrapados en un planeta extraño

UN JUEGO DE ESTRATEGIA PARA LOS MÁS CHICOS

Una nave **LEGO** fue absorbida por un agujero negro y tuvo que aterrizar en un lejano planeta. Los tripulantes tienen que **explorar** el planeta buscando los **cristales de energía** que necesitan para poner en marcha la nave y volver a casa.

MUY BUENO
BUENO
REGULAR
MALO

Mineros súper profesionales

Los mineros LEGO están muy bien equipados para buscar los **cristales**. Además, tienen una topadora, un taladro gigante, un **helicóptero** y otras **máquinas** más sofisticadas. En este planeta hay algunos monstruos que se alimentan de cristales y que a veces atacan a los mineros. Sin embargo, ellos tienen varias armas para mantenerlos alejados, como una pistola que los empuja hacia atrás y otra que los congela. Igualmente, si alguno de ellos resulta herido es automáticamente teletransportado a la **nave** para que se cure. ¡Esperemos que puedan volver a casa!

Analía Firpo

Aunque parezcan terribles, los monstruos de hielo no son tan malos.

Los monstruos de roca se alimentan de cristales y se enojan con los mineros porque se los llevan a la nave.

ranking

ARGUMENTO	
GRÁFICA	
SONIDO	
DIVERSIÓN	
PROMEDIO	

Los mineros de LEGO Raiders tienen que excavar muy profundo para alcanzar los cristales de energía.

Si un minero es atacado por un monstruo, automáticamente es teletrasportado a la nave para que se cure.

En el juego se pueden usar un montón de máquinas y vehículos buenísimos.

ficha

Título: LEGO Rock Raiders
Editor: LEGO Media
Compañía: Data Design
Género: Estrategia
Requerimientos: PC Pentium 200 o superior, 32 MB de RAM, CD 4X, tarjeta de sonido, Windows 95/98

Con InfoVía Plus navegás por Internet tan rápido, que no tenés tiempo para otra cosa.

InfoVía Plus es máxima velocidad en Internet. Además te da acceso desde cualquier lugar del país, promoción 0-610, Servicio al Cliente las 24 horas y muchos abonos especiales para que vos elijas. Anotá: * **Conexiones de 6, 10, 15 ó 25 horas mensuales,** de acuerdo a cuánto tiempo lo vas a usar. * **Conexión Plana,** si te gusta navegar todo el tiempo. * **Conexión Noche,** para conectarte cuando todos duermen. * **Conexión Cero,** o sea, pagás lo que usás. * **Conexión Plana Anual,** un solo pago para que te ahorres unos pesos.

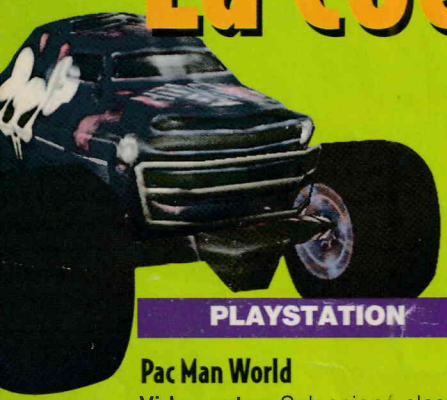
Hacé click. Conectate a InfoVía Plus, el servicio de acceso a Internet de Advance.

Una empresa de

Telefónica

La cueva del truco

TRUCOS PARA TODOS LOS JUEGOS (Y LOS GUSTOS)



PLAYSTATION

Pac Man World

Vidas extra: Seleccioná classic mode. Antes de presionar "**start**" para comenzar el juego, apretá "**select**" para aumentar el número de vidas hasta un máximo de 99.

Dragon Ball Final Bout

Ropa alternativa

Para cambiar la ropa de los personajes, andá a **Training Mode** (modo entrenamiento) o modo 2P (dos jugadores) y presioná simultáneamente □,X, ○, mientras seleccionás el personaje.

Luchadores *bonus*

En la pantalla de presentación presioná →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓. Vas a oir un sonido que confirma que el código se activó. A partir de entonces, tendrás seis luchadores más a tu disposición.

NINTENDO 64

Pókemon Snap

Jigglypuffs furiosos

Salvá al menos un **jigglypuff** en el nivel de la caverna. Luego, al final del nivel, lanzales una *Pesterball* o tocá la flauta. Verás cómo se ofenden.

Chansey

En el nivel de la playa, después del puente y los pastizales, encontrarás a *Eevee* persiguiendo una bola blanca. Tirale una *Poke food* (a la bola). Si le acertás, se convertirá en **Chansey**.

Charizard

Para fotografiar a **Chrizard**, lanzale una manzana al **Charmeleon** de la fosa de lava al final del nivel de los volcanes. Si lo hacés caer en la lava, evolucionará en **Charizard**.

Snorlax bailarín

Para verlo bailar, tocá la flauta junto a **Snorlax**. Bailará de diferentes maneras según la canción. La primra canción es la que da más puntos.

Ditto

Al comienzo del nivel de la caverna, lanzales *Pesterballs* a los **Bulbasaurs** y verás como se se convierten en **Ditto**.

DREAMCAST

Sega Rally 2

Habilitar todos los autos

En la pantalla de presentación presioná ↑, ↓, ↑, B, A, ←, B, B, ↓, en el pad digital.

Disponer de todas las pistas

Igual que el anterior, pero el código es ↑, ←, ↓, →, B, A, B, →, ↓. Se habilitarán todas las pistas de los diez años de campeonato, incluido el recorrido secreto para completarlo.

Coches *bonus*

Terminando en el primer lugar cada año en *Regular Mode*, el juego te habilita los siguientes autos:

2° año:
Mitsubishi Lancer EVO 4.
3° año:
Toyota Celica GT-Four ST-185.
4° año:
Mitsubishi Lancer EVO 3.
5° año:
Peugeot 106 Maxi.
6° año:
Lancia Delta Integrale.
7° año:
Fiat 131 Abarth.
8° año:
Peugeot 205 Turbo.
9° año:
Renault Alpine A110.
10° año:
LANCIA 037 Rally

Cómo subir tus récords a World Netranking en tres pasos y figurar en la Web.

1° Andá a la dirección **www.sega.co.jp/src/jp/kakuninget.html** e ingresá tu dirección de e-mail en el formulario. En unos minutos recibirás un mail con tu clave (*password*) personal.

2° Fijate en tus "*records*" en la pantalla de opciones de **Sega Rally 2**. Después de tus récords personales, encontrarás una palbra clave. Copiala en un papel.

3° Andá a **www.sega.co.jp/cgi-bin/src2/record.cgi**. Encontrarás cuatro espacios libres. Los tenés que completar así:

a. Tu nombre.
b. La palabra clave que copiaste del juego.
c. Tu dirección de e-mail.
d. El código que recibiste vía e-mail.

Para terminar, enviá tu información al server con el botón izquierdo.

PC

Re-Volt

Ingresá los siguientes códigos en el lugar de tu nombre en la rueda de nombres:

carnival: habilita todos los autos.
tracker: Todas las pistas.
changeling: Cambiar de auto durante una carrera.
tvtime: Usar F5 y F6 para distintas cámaras.
drinkme: Los autos se vuelven chiquitos.
urco: ¡Podés elegir un OVNI!
joker: Todos los autos iguales en modo multiplayer.

CART Precision Racing

Ingresá estos códigos durante el juego.
EC: El velocímetro cambia de millas por hora a kilómetros por hora.
V: Cambia la vista.
X: Desabilita el daño de auto.
M: Trae hacia adelante el mapa. Podés presionar R para girarlo, aunque automáticamente esto pone el auto en primera.
FRAME :Muestra los *frames* (cuadros) por segundo a los que está funcionando el juego.

Vos los enviaste

Estos son algunos de los trucos que nos enviaron ustedes, nuestros gamefanáticos lectores. Gracias por compartirlos.

Dragon Ball Final Bout (PS)

Matías Guerrero nos envía estos fantásticos trucos. En sus propias palabras:
"Para hacer un súper KAME HAME HA presioná arriba, abajo, atrás, adelante, triángulo. Para hacer un *combo* presioná atrás, abajo, adelante, círculo. Cuando tenés que *elegir un personaje* apretá select, manteniendo ese botón, escogé a tu personaje. Para hacer el *puño del dragón* con *Son Gokú* apretá abajo, derecha, cuadrado. Para hacer *múltiples bolas de fuego* con Son Gokú apretá abajo, derecha, triángulo."
¡Gracias Matías!

Test Drive 5 (PC)

Nicolás vive en Castelar, tiene 13 años y su e-mail dice así:
"Ingresen estos códigos en el menú de opciones:
CUP OF CHOICE: Habilita todas las carreras de la copa.
THAT TAKES ME BACK: Habilita las pistas en modo invertido.
I HAVE THE KEY: Habilita todos los autos y pistas.

Estos códigos pueden ingresarse en la pantalla de *records* (sólo funcionan cuando se corre con *checkpoints* habilitados).
KNACKED:
Pistas invertidas.
WHOOOOSH:
Nitro (usen la bocina para activarlo)
MJCIM.RC:
Autos pequeños.
SAUSAGE:
Autos extra.
NOTA: Luego de ingresar estos códigos salven el juego para no tener que repetirlos cada vez que lo inician."

Gracias por los códigos y los consejos, Nicolás. Mandanos más, tal como nos adelantás, que serán bienvenidos.

Vos lo pediste

Midtown Maddness

A pedido de Mariano Goldberg de Ramos Mejía, provincia de Buenos Aires.

Códigos para cargar el juego:
Ingresá estos códigos cargando Midtown Maddness desde el menú **Ejecutar**, que está en **Inicio.**
C:\Midtown\midtown.exe -allcars
Disponés de todos los autos.
C:\Midtown\midtown.exe -allrace
Podés correr todas las carreras.

Más códigos
Comenzá un juego nuevo e ingresá estos códigos como tu nombre.
Advertencia: estos códigos desabilitan el puntaje.

showme cops: Muestra todos los policías en el mapa.
big bus party: Todos los demás vehículos se convierten en buses.
jet planes: Todos los demás vehículos se convierten en aviones.

Durante el juego, presioná **Ctrl + Alt + Shift + F7** para habilitar el menú de códigos. Luego ingresá:

/big: Peatones gigantes.
/tiny:Peatones diminutos.
/swap: Los trenes se convierten en boeings 737.
/ufo: Los aviones se convierten en **ovnis.**
/dizzy: Es cielo se pondrá a girar.

Coches sorpresa
Comenzando un juego nuevo, ingresá alguno de estos códigos como si fuesen tu nombre y elegí un auto. Sin embargo, recibirás otro distinto.

Nombre: **valimoblack**
Elegí: Mustang GT
Sorpresa: Limusina negra

Nombre: **valimowhite**
Elegí: Mustang GT
Sorpresa: White limo

Nombre: **vataxi**
Elegí: Cadillac
Sorpresa: Un taxi

Nombre: **vaboeing**
Elegí: City Bus pequeño.
Sorpesa: ¡Un pequeño avión jet!

Consejos para el SAR

Para cargar el juego, sólo debés colocar el CD en la lectora y esperar que aparezca un menú con los siguientes ítems: **Instalar Intel Indeo 4.1**, **Instalar Direct X** y **Start**. Si no tenés **Indeo** o **Direct X** instalados, hacelo ahora. Si ya los tenés, directamente seleccioná **Start** para comenzar el juego.

Comienzo del juego
El juego comienza con el video de una misión de rescate en un barco. Si das **Enter**, aparecerá un cartel que dice **Loading**, (cargando). Tarda un poquito, así que tené paciencia. El primer menú del juego tiene cuatro botones: **START**, **PILOT**, **OPTIONS** y **QUIT**. Lo primero que hay que hacer es cliquear en **PILOT** e ingresar un nombre (el tuyo o uno inventado) para el piloto. Después, en el menú **OPTIONS**, podés elegir el nivel de dificultad (con el botón superior), setear el detalle de la pantalla (con el botón central), seleccionar los controles que vas a usar (mouse y teclado o joystick) y ajustar la música y el sonido. Cuando hayas terminado, hacé clic en **DONE**, para volver al principal y cliqueá **START** para comenzar el juego. Ahora sólo te falta elegir una misión en alguna de las seis categorías que te ofrece el juego, seleccionar tu helicóptero y... ¡despegar! Te recuerdo los controles: teclas **inicio** y **fin**, para acelerar y desacelerar y los **cursores** o el ***mouse*** para guiar el helicóptero. ¡Suerte!

Diego Sasturain

gamefanáticos veloces

Este mes, se llevan un juego de regalo **Jerónimo Alemán**, de Capital, **Matías Macera**, de Capital, **Manuel Maldonado**, San Isidro, provincia de Buenos Aires, **Ramiro Romero** de Resistencia, Chaco, y **Nicolás Freddi** de Castelar, provincia de Buenos Aires.

Mandanos tus trucos

Siguen los regalos para los cinco *gamefanáticos* más veloces. Envianos tus trucos por e-mail o correo común y llevate un juego de Edusoft S.A.

- (1307) - Capital Federal. ¡Podés ganarte un juego!

En Internet navegan

Como los *hackers*, que buscan y asaltan cualquier cosa que les guste en la red, así eran los piratas de los siglos XVII y XVIII. En aquel momento de la historia, los mares eran surcados por buques mercantes que llevaban a Europa preciosos cargamentos de oro, tabaco, seda y especias. Los piratas, ¡villanos!, no resistían la tentación de robar esos tesoros.

Ricos y famosos

Aquí van algunos nombres... Barbanegra, Henry Morgan, John Rackham y Anne Bonny -una irlandesa que comandaba su propia escuadra pirata-. Son muchísimos los sitios que hay dedicados a ellos en Internet, con historias siempre románticas. Eran aventureros que huían de la civilización y creaban sus propias leyes.

Los piratas, como Bartholomew Roberts, Francis L'Olonais y Barbanegra, eran criminales que abordaban las naves para quedarse con la mercancía como botín. Cuando eran capturados casi seguro resultaban ejecutados; muchos eran decapitados y exhibidos junto al río Támesis.

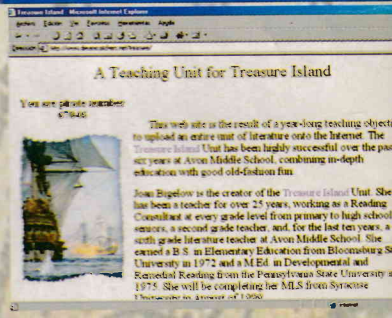
¿Y los tesoros?

Los corsarios, en cambio, llevaban un documento que los autorizaba a robar ciertas naves y los salvaba de la ley. Eran encomendados de algún rey celoso de cualquier riqueza que no fuera suya. Por supuesto, siempre traicionaban a su rey, ¡es que eran delincuentes! El más famoso se llamó Kidd y hay mucho sobre él en Internet. Sus tesoros quizá, siguen escondidos. Los bucaneros, en cambio, eran fugitivos ingleses, franceses y holandeses que disfrutaban al atacar barcos españoles que en ese entonces dominaban el Caribe. No tenían leyes ni principios y eran capaces de robarse unos a otros en la misma tripulación. ¿Y Henry Morgan? Todavía se lo recuerda en su refugio de las islas caribeñas de Saba y San Eustaquio.

Carlos Resnik

A bordo, los piratas rep
tían sus botines según
rarquías y si en comba
perdían una extremid
recibían otra parte. "A
da uno, lo que le corr
ponde", era el lema.

http://www.dreamcatchers.net/treasu



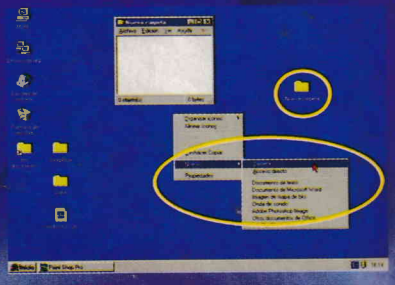
Esta página (en inglés) resulta muy buena para realizar trabajos escolares.

Bartholomew Roberts fue un pir
muy exitoso y temido que capt
más de 400 barcos entre 171
1722.

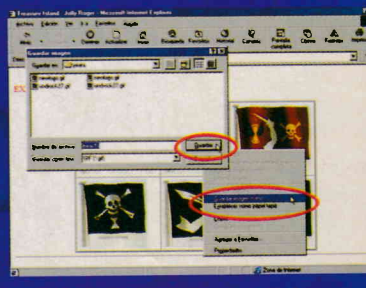
El ciberinforme

CAPTURÁ Y ORDENÁ EN MINUTOS TUS IMÁGENES DE INTERNET

Antes de conectarte, prepará una carpeta nueva en el escritorio. Ponele un nombre claro y que te recuerde el tema fácilmente.



Abrí tu navegador y cuando encuentres una imagen que te interese, marcala con el cursor del mouse y hacéle un clic con el botón derecho. Seguí las instrucciones del cuadro de diálogo ¡y listo!



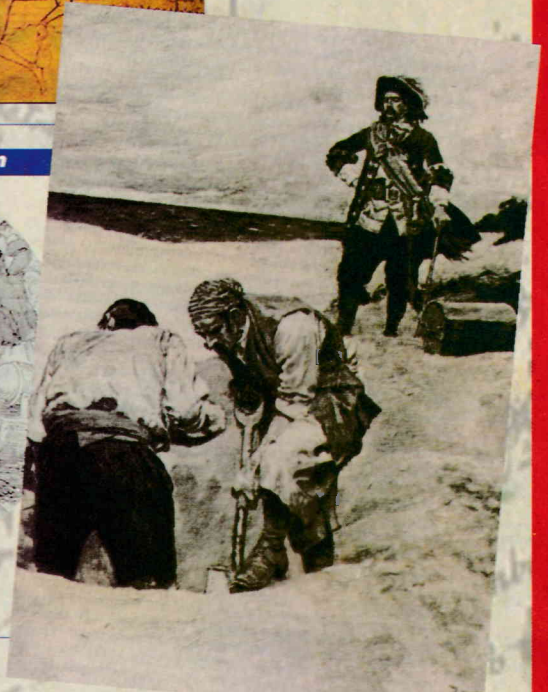
piratas

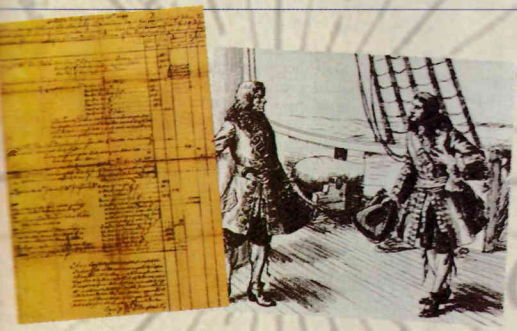
CONOCÉ SUS TEMIBLES CONQUISTAS EN MEDIO DEL MAR... ¡Y SUS TESOROS!

No permitían mujeres a bordo y condenaban a muerte a quienes abandonaran la batalla.

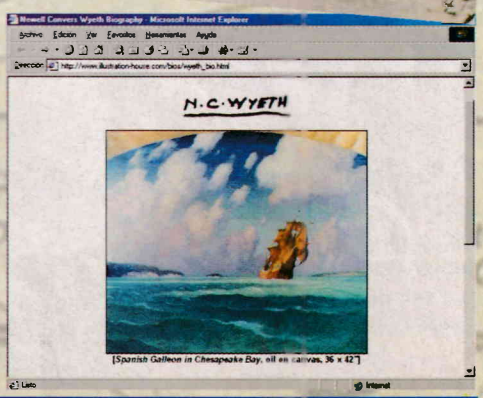
http://www.thegrid.net/fern.canyon/pirates.htm

Barbanegra fue uno de los más temidos. Para parecer más terrorífico trenzaba mechas de cáñamo entre su barba y las encendía.





Se mantenía un reglamento que prohibía el juego, obligaba a mantener limpias las armas y cualquier pleito entre los tripulantes debía resolverse en tierra.

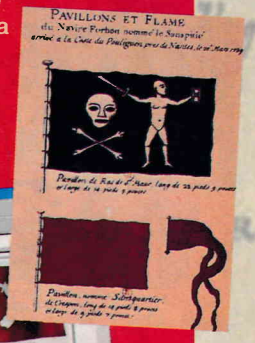


www.ilustration.house.com/bias/wyeth-bio.html

El pabellón de los piratas

La bandera pirata pretendía infundir temor y provocar una rápida rendición. Con todo, la bandera negra no era tan temida como la roja, que anunciaba que no habría piedad en la batalla. Ese pabellón tenía una calavera y huesos cruzados, como aparecían en las tumbas más espeluznantes. Se llamaba **Jolly Roger**; tal vez por el sobrenombre inglés para el diablo -Old Roger- o por la manera en que los franceses llamaban a la terrible bandera roja: **Jolie Rouge**.

Los piratas de las Indias Occidentales fueron los primeros en flamear la Jolly Roger para hacer saber quiénes eran. Barbanegra agregaba un reloj de arena para indicar que el tiempo corría y que no habría escapatoria.



http://www.thegrid.net/fern.canyon/pirates.htm

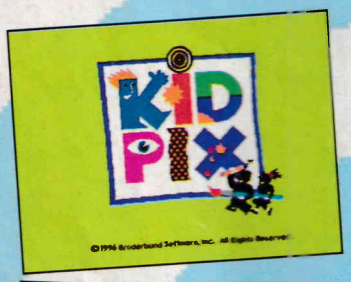
Movete, cursor, movete

DIBUJÁ, PINTÁ, ANIMÁ... JUGANDO COMO SI FUERAS UN EDITOR DE CINE. ARMÁ TU PROPIA PELÍ O TU ÁLBUM DE DIAPOSITIVAS. TODO CON KID PIX ES REFÁCIL

Slide Show (Show Virtual) es una galería de arte que te permite incorporar fotos tuyas o dibujar tu propia exposición de hasta ¡99 diapositivas! A lo dibujado se le pueden agregar **sonido,** efectos especiales y **retoques.** Imaginate agregar bigotes a las fotos de tu tía y después darle la **sorpresa.**

Con TV Loca te sentirás como un director de cine. Se trata de otra parte del programa donde podrás elegir uno de sus 100 videos digitales y armar otros nuevos. La batidora que trae Kid Pix (Wacky 2000) te ayudará a resolver algunos efectos especiales. Los videos que hayas hecho los podrás pegar a uno de los que vienen con el programa o guardarlos aparte. También usá cuadros de las distintas películas que vienen cargadas para armar una nueva. ¡Y después... aplausos!

Flavia Tomaello

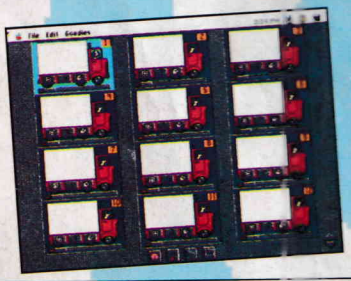


Poné el CD, hacé clic en él y se instalará directamente en tu disco rígido. ¡Preparate!

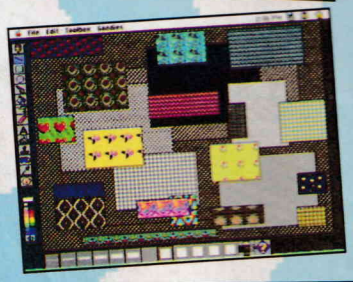
Seleccioná tu peli preferida entre un montón que verás chiquititas a un costado.

Con la barra de efectos especiales le dimos algunos colores raros y humito.

Con la Batidora de la barra de herramientas hacé clic y ¡verás efectos especiales!



Este es Camión, el álbum de fotos o diapositivas para armar hasta con 99 escenas diferentes.



Hay un montón de fondos para armar los marcos para tus fotos o para tus pelis. ¡Elegí!

1er Concurso Billiken Compu

¡La iMac ya tiene dueño!

Nuestro lector Hilario Godoy, de 4 años, residente en Tres Arroyos, (Pcia. de Buenos Aires), resultó el ganador del concurso "Ganate una iMac" que convocamos en el N° 1 de Billiken Compu. ¡Felicitaciones! ¡Que la disfrutes mucho!

Entre una montaña de cartas, el escribano Martín Arana leyó el nombre del joven ganador, tras la elección del sobre. ¡Qué suerte! ¡Bravo, Hilario!

ficha técnica

Nombre del programa: **Kid Pix.**
Precio: $ 29.
Requisitos para Mac: sistema 7.0.1 o superior, procesador 68030 a 25 Mhz o superior, monitor de 256 colores, 5 Mb de RAM y 39 Mb de espacio en el disco rígido.
Para Windows: versión 3.1 o 95, procesador 486 o superior, 4 Mb de RAM para versión 3.1, 8Mb de RAM para Windows 95, tarjeta SVGA y de sonido, CD-ROM.

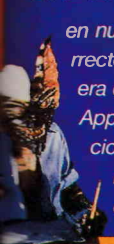
Con el video elegido ya podés jugar, agregando efectos o cambiando de color.

Encontrá dibujos pre armados que podrás usar para hacer más efectos en tu película.

A los fondos de los marcos, dibujos o pelis, les dimos movimiento con la barra inferior.

¡Atacaron los gremlins...

en nuestra redacción! Y así fue que publicamos un dato incorrecto en el Nº 2: que la distancia de transmisión del Airport era de 4 metros (así lo especificaba un informe oficial de Apple). Un gremlin bueno nos trajo el dato correcto: ese precioso accesorio puede comunicarse con tu iMac o iBook a más de 40 metros. Quedamos todos enterados y pondremos alarmas contra gremlins en todas las ventanas.



TRES D DOS

Capítulo 3
"Pochoclos ruidosos"

Enrique Colo Dani

Accidentalmente Dani se metió en la compu de Colo y se transformó en ROKK, justo a tiempo para luchar contra Bol, el monstruo de un solo ojo. Este desaparece gracias a la astucia de Enrique y les deja la primera de todas las piezas que develará el acertijo para finalizar el Juego de Guerra Espacial y lograr que todo vuelva a la normalidad.

Mientras tanto, hoy es miércoles, día de cine y Pocho, ¡ups! digo... pochoclos.

Guión, dibujos y diseño: ALEJANDRO SANTANA ADRIANO GIULITTI Colaboración: ANALIA CROCI

Hoy invité a Celeste al cine. ¡Dani, estoy tan nervioso que no sé de qué voy a hablarle!
¡Okey!
¡Ayudame! ¿Por qué no pasás por la puerta del cine a las 7? Hacés que nos encontrás de casualidad y entrás con nosotros.
Si yo me quedo callado, vos me soplás al oído qué le digo a Celeste.
CINE
¡BOLGETE!
007
Colo, ya son casi las 7
y la película va a empezar. ¿Qué estamos esperando?
Je je, no naaaada. Bah, sí, este....ee...
¡Hola! Se me hizo tarde. Compro unos pochoclos y entramos, ¿dale?
¡Ah! ¡Me hubieras dicho que teníamos que esperar a tu amigo!
¡Je, je! (¡Cómo me quemó este pibe!)
Ya podemos ir pasand... ¡Enrique!
¿Qué hacés acá? ¡¿Y ahora de qué te disfrazamos para entrar?!

¡Dani, me tenés que ayudar! ¡Estoy re-nervioso y no le puedo hablar! ¡Todavía ni le dije "hola"!
Sí, si, pero...
¡Decime ya qué le digo!
¡No puedo! Necesito ir a hacer... vos sabés, ¡tengo que ir al baño! Tomá los pochoclos, después te ayudo.
¡No Dani! ¡No me dejés justo ahora! Tengo que decirle algo antes de que empiece la peli o voy a quedar como un tonto...
KRICH
¡Gracias Colo! Sos muy gentil.
SALIDA
¿Querés un pochoclo? D-digo, ¿querés pochoclos?
¡Jua, jua! ¡Mirálo con el pochoclo en la cabeza! ¡Parece esas manzanas acarameladas que te venden en la plaza! ¡Juaaa!.
...
¡Aaaaghhh! ¡NOOOoooo! ¡Justo me estoy convirtiendo ahora que tengo que ayudar a Colo con Celeste!
TRUM!!
¿Dónde está Dani? ¿Por qué tarda tanto en el baño? Esto se está poniendo feo...
Aunque si me estoy convirtiendo quiere decir....

...que un nuevo personaje del juego se salió de la compu!
Tengo que avisarle a... ¡Pero ahí está el nuevo personaje! Esto es un trabajo para Rokk.
¡Colo! ¿Qué es todo ese ruido?
Es Pocho ¡Cláro él come pochoclos! que salió de la compu.
¡No! Digo... son los efectos de sonido de la película.
¿Qué es ese monstruo? ¡Salgamos corriendo de acá, nos van a comer!
Tomá campeón, yo soy Rokk.
No, esto no lo voy a poder disimular más Encima llegó Rokk y están haciendo mucho ruido.
¡Me está arruinando mi primera cita! ¿Qué pensará Celeste? ¿Cómo irá Rokk con la pelea?...
¡Qué buena película!
¡Och! Eso me dolió
...¿Y qué estará haciendo Enrique?
GRRRR!!

?
PLOP!!
¡Lo logramos amigo! ¡Destruimos a Pocho!
¡Sí, y tenés la segunda pieza!
¡Buenísimo! Ya juntamos dos piezas...
Vamos a casa a ver si las podemos unir.
¿Y Celeste? ¿Te gustó la peli de 007?
Sí, gracias por invitarme Colo. ¡Estuvo re-linda! Tenía mucha acción, ¿no?
Mmm, a mi gusto, demasiada acción por un día.
MIAU!!!
MIAU!!!
Fin del episodio.

Y vos... ¿dónde chateás?

CONOCÉ LOS LUGARES MÁS INTERESANTES PARA CHATEAR

Uno no podría chatear con todas las personas conectadas a Internet al mismo tiempo, porque nadie entendería nada. Por eso que los chats se suelen dividir por intereses y afinidades. Así, uno puede decidir con qué tipo de chat se va a conectar.

Si te interesa conocer gente de tu edad y pasar un rato divertido, dirigite a www.chicos.net que es un sitio donde hay "reunión" los sábados de 17 a 19hs.

¿Te gusta mucho la ecología?, en www.newroad.com.ar/chat.html funciona ECOLOCHAT.

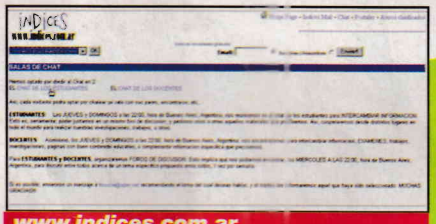
Si tenés problemas con la tarea, conectate con estudiantes como vos en la sección de chat del sitio www.indices.com.ar

En Latin chat, hay salones de chat divididos por edades. Además, podés acceder a un foro de mensajes.

¿Te gustan los animales ? ¿Perros, gatitos, peces o caballos? Todos ellos están bien contemplados en www.acmepet.com.

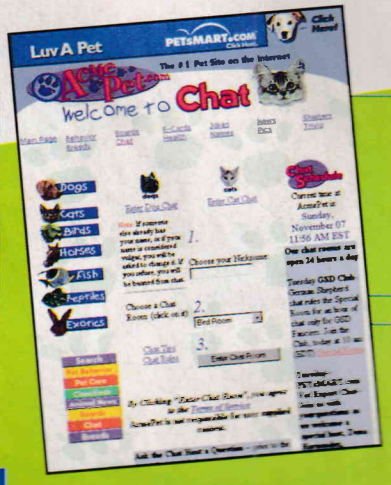
Si te encantan los comics, en www.superman.com.ar vas a encontrarte con gente como vos. ¡Que te diviertas y conozcas muchos nuevos amigos! ;-)

Demián Aiello



www.indices.com.ar

Un chat dedicado al encuentro entre estudiantes y docentes, con salas especiales y foros de discusión.



www.acmepet.com

Hay mucha gente que ama a sus mascotas; si querés conocerlas, este es el lugar indicado.

Los fanáticos de Sailor Moon tienen ya un chat dedicado exclusivamente a ella.

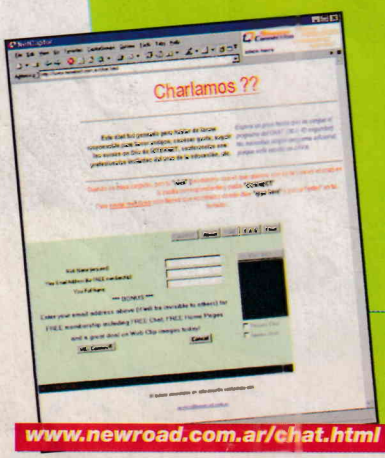
http://www.geocities.com/Paris/1830/chatsm.html

www.magic.com.ar

La página del canal infantil Magic Kids te permite charlar con chicos que ven los mismos dibujitos que vos.

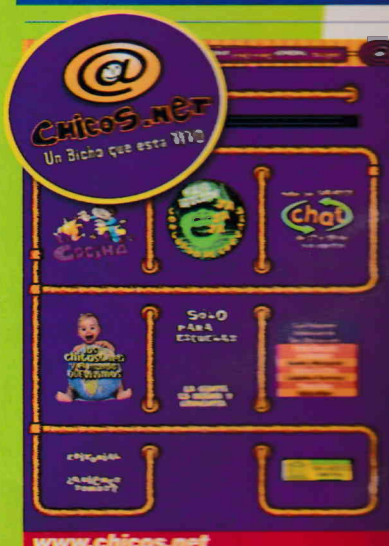
www.superman.com.ar

Sentite un superhéroe, chateando con fanáticos del comic como vos.



www.newroad.com.ar/chat.html

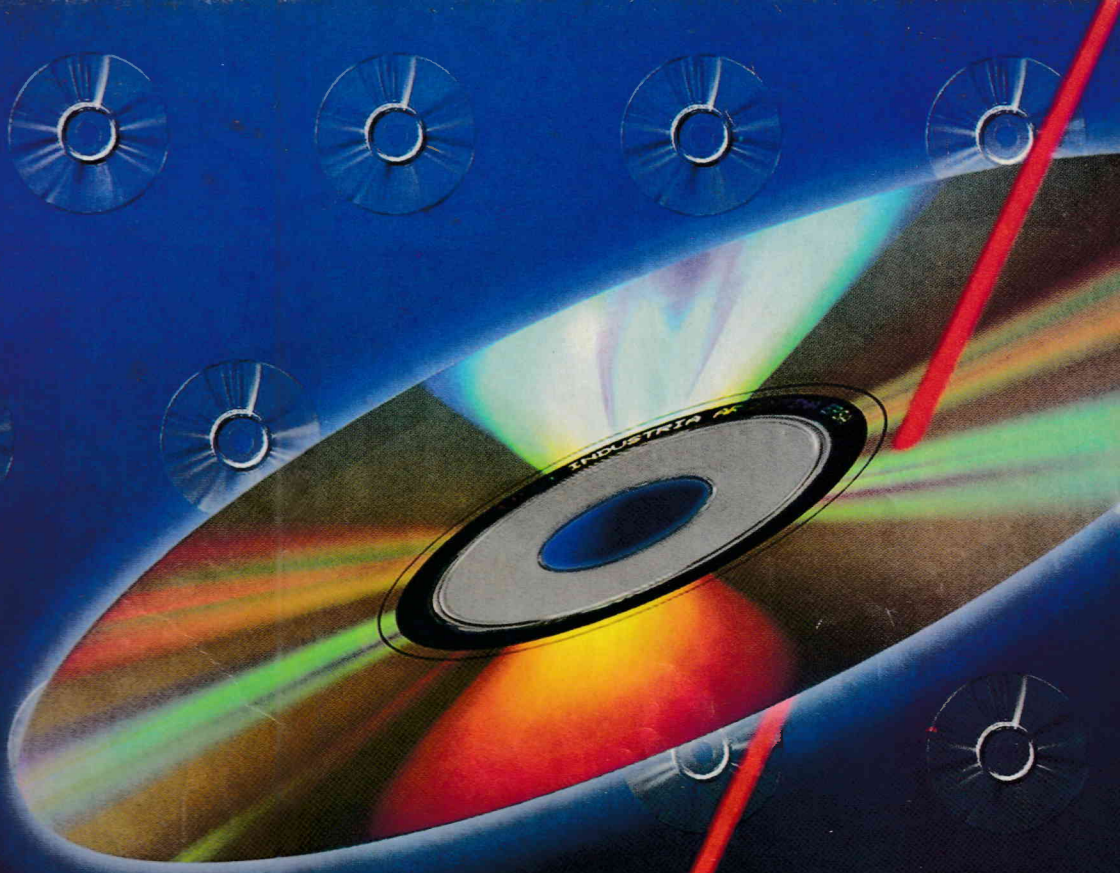
Compartí tus consejos de cómo cuidar al planeta en ECOLOCHAT. Unos de los pocos chats de ecología.



www.chicos.net

Un buen lugar para chatear dentro de un sitio exclusivo para chicos

¿Sabés quién hace los discos compactos que vos recibís con juegos, enciclopedias, música y programas de computación?



MEXICO 2835
(1223) Buenos Aires
Tel.: 4957-7777 • Fax: 4931-3872
E-mail: ventas@epsa-ep.com.ar
http://www.epsa-ep.com.ar

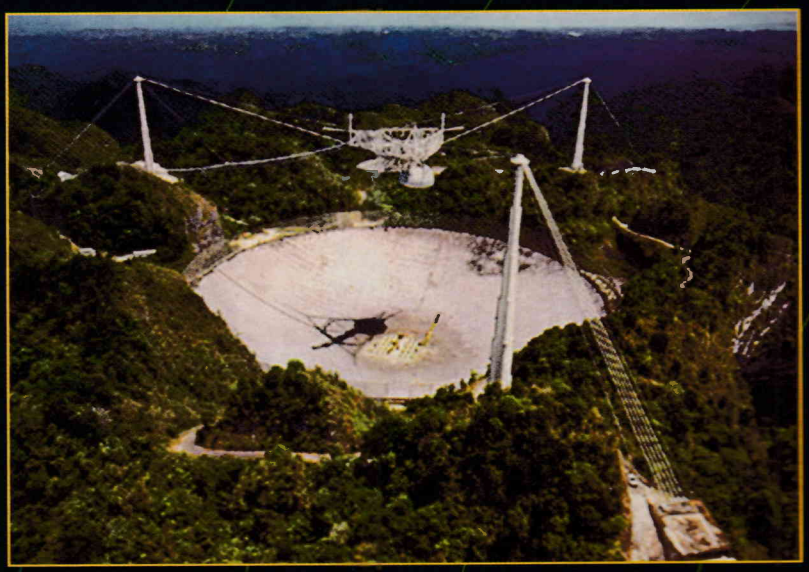
EPSA

FABRICACION DE DISCOS COMPACTOS

lerolero@ciudad.com.ar

¿Hay *alien* ahí?

SETI@HOME NACIÓ PARA LA INVESTIGACIÓN DE SEÑALES ESPACIALES Y SU DESCODIFICACIÓN. PREPARÁ TU COMPU Y UNITE A LOS QUE YA ESTÁN EN EL TEMA...



Situado en el distrito de Arecibo, en la isla de Puerto Rico, este radiotelescopio desde 1974 rastrea las señales que se están analizando y tratando de descodificar con Seti@home.

En el año 1974, en Arecibo, Puerto Rico, un radiotelescopio *(el más grande del mundo)* inició la búsqueda de señales extraterrestres. En 1993 el gobierno norteamericano decidió quitarle el apoyo financiero al proyecto SETI, pero a pesar de todo, se continuó con las investigaciones utilizando fondos privados y universitarios.

SETI quiere decir **Search for Extraterrestrial Intelligence** *(búsqueda de inteligencia extraterrestre)*. Y **at Home** es el nombre que lleva el proyecto para repartir pequeños bloques de la señal recibida por el telescopio a través de Internet, con el fin de que usuarios de todo el mundo colaboren descodificando trozos de esa señal.

Esto funciona de una manera sencilla. Uno descarga el *software* necesario para descodificar las señales de la página oficial del instituto que depende de la universidad de Berkeley. **http://setiathome.ssl.berkeley.edu/**

Al instalarlo en nuestra PC o Mac, tendremos como protector de pantallas predeterminado el programita Seti@home *(la arroba en inglés se dice **AT** que en este caso significa **EN**, o sea **"Seti en casa"**)*. Es decir que cuando nosotros no estemos utilizando la máquina, **Seti@home** aprovechará los recursos de nuestro microprocesador y de nuestra memoria RAM para hacer sus cálculos. Una vez que un bloque está descodificado, debemos conectarnos nuevamente a la red por unos minutos para *"subirlo"*, y luego bajar un nuevo bloque, listo para ser procesado.

Ya se han registrado casi un millón y medio de usuarios, que procesaron cerca de **40 millones** de bloques a un promedio de 24 horas cada uno. Es decir que si a todos ellos los hubiera tenido que procesar una sola compu, se habrían tardado unos 100.000 años.

Argentina está en el puesto número **31** del ranking mundial, con más de 7.000 usuarios que ya enviaron alrededor de **70.000 bloques** procesados.

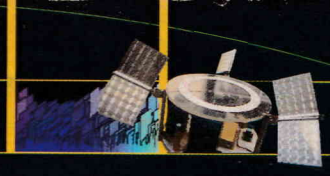
Demián Aiello

enlaces interesantes

www.nasa.org
La NASA es el organismo norteamericano que impulsa y promueve los viajes espaciales.

www.buenosaires.gov.ar
En el site del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires podés visitar la página del Planetario.

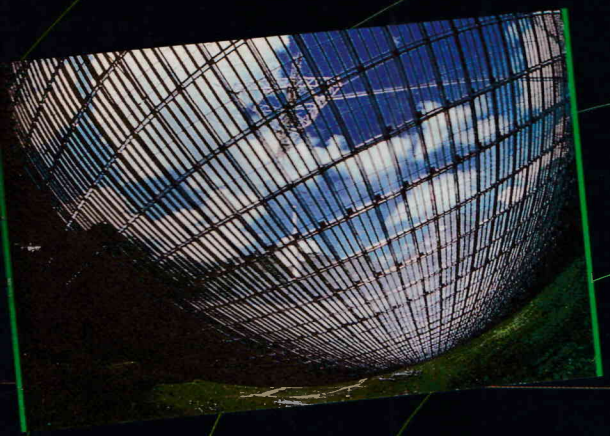
www.seti.org
Esta es la página oficial del instituto que intenta demostrar que no estamos solos en el Universo.



ø4ki[=9ø]fçvß5

SETI@home
Searching for Extraterrestrial Intelligence

Los radiotelescopios son capaces de captar señales de cualquier lugar del espacio muy alejadas de la Tierra.



Arriba: mapa del espacio donde se encontró la señal. A la derecha, seti@home en pleno proceso de trabajo.

Cine, libros y TV

El tema extraterrestre siempre apasionó a escritores, directores de cine y público en general. Si aún no leíste nada del gran escritor **Ray Bradbury**, te lo recomendamos, podés comenzar por "*Crónicas marcianas*", una de sus obras más famosas. Entre las numerosas películas que abordaron el tema resulta curioso apreciar los distintos enfoques, con "visitantes" buenos o malos. ***ET***, nos enterneció a todos, ***Encuentros cercanos del tercer tipo***, fue sorprendente; una de las más recientes y muy divertida: ***Marte ataca***.

cybershopping de bolsillo

ÚLTIMAS NOVEDADES DEL MERCADO

NEO GEO POCKET COLOR

La **Neo Geo Color** de **SDK** es la única **consola de mano** que tiene un **joystick** incluido, y un microprocesador de 16 bits. Su pantalla de 160 x 152 pixeles tiene una paleta de 4.096 colores y muestra hasta 146 colores a un mismo tiempo. Cuenta con sonido estéreo, un puerto infrarrojo y puede intercambiar información con la **SEGA Dreamcast**. Además, este aparatito incluye funciones de calendario, hora mundial, alarma y horóscopo. En cuanto a juegos, hay una buena cantidad de títulos disponibles. En nuestro país sólo se la consigue en algunos locales que la traen a pedido. Otra opción es comprarla a través de **Internet**. Su precio en EE.UU es de 69,95 dólares.

TIGER GAME.COM

El **Game.com** (sí, se llama como una dirección de Internet), es el más barato de estos sistemas portátiles. Su pantalla es blanco y negro y más grande (tiene 200 x 160 pixeles de resolución y cuatro niveles de grises), tiene muy buena definición y es sensible al tacto. A pesar de ser casi desconocido en nuestro país, hay una gran cantidad de juegos para este sistema y muchos más en desarrollo. Su *software* de fábrica incluye un solitario, calculadora, índice telefónico y calendario.
La **Game.com** aún no se consigue en nuestro país. En EE.UU cuesta 29.99 dólares la consola y entre 10 y 20 dólares los cartuchos. Se la puede comprar a través de **Internet**.

GAME BOY COLOR

Esta es la última novedad en la famosa serie de portátiles de **Nintendo**. Fué lanzada el año pasado y resultó todo un éxito. Ningún sistema puede competir con la gran variedad de juegos que hay para esta máquina, teniendo en cuenta que también se pueden jugar los juegos de **Game Boy** monocromático (incluidas todas las versiones de **Pókemon**). Su pantalla de 160 x 144 pixeles tiene gran definición y puede mostrar al mismo tiempo 56 colores de un total de 32.000. Tiene un puerto infrarrojo para intercambiar información y sonido estéreo en cuatro canales.
La consola se consigue por alrededor de 150 pesos y los cartuchos cuestan ente 50 y 75 pesos, según el juego.

Diego Sasturain

Conectate con la música que más te gusta...

RANKING 2000

ranking2000@fmhit.com.ar

LOS 40 PRINCIPALES

los40@fmhit.com.ar

RANKING LATINO

rankinglatino@fmhit.com.ar

Tus Elegidos

tuselegidos@fmhit.com.ar

HIT PARADE

hitparade@fmhit.com.ar

HACIENDO GANCHO

haciendogancho@fmhit.com.ar

http://www.fmhit.com.ar

FM HIT 105.5

correo

¡LLEGÓ EL CARTERO!

¡Cuántos amigos nuevos! No pudimos publicar todos los *e-mails* y cartitas que han llegado a la redacción porque son un montón. ¿Alguno de estos mensajes será el tuyo? No dejes de escribirnos y mandanos tu foto.

¡Hola! Me llamo **Bárbara Valente** y me encantó la revi y el jueguito Claw. Tengo 6 años y con mi papá leo siempre el Billiken. Estamos completando la biblioteca, ¡no me falta ningún número! Sigan así, los quiero mucho.

Bárbara

¡Hola amigos! Me gusta mucho la revista, los juegos y toda la información que trae. Espero que sigan así. ¡Gracias!

Pablita Ponce

Somos **Laura** (14) y **Cecilia** (7) **Favot**, de San Francisco (Córdoba). Queremos felicitarlos por la revista y sigan mandando juegos, que están rebuenos.

¡Hola! Me llamo **Mariana Keim**, tengo 9 años, vivo en la ciudad de La Plata y me encanta jugar y trabajar con la compu (mi mami me ayuda). Leí el N° 1 de Billiken Compu y me gustó... Les mando un beso grandote.

M@riana

Laly nos envió sus trucos y se ganó un premio que le gustó mucho. Leé lo que nos escribió:

Gracias a todos por el regalo que me hicieron. La pegaron porque a mí me gusta todo lo que sea de carrera. ¡Está rebueno!

Laly

Hola, con respecto a la introducción de Billiken Compu les quiero decir que me gusta mucho la revista. Me llamo **Radamés** hoy compré la revi me encantó y me re entretuve. Los quiero y me alegro de que estén 80 años en familia.

Radamés

Seguí escribiéndonos por e-mail: suplegames@atlantida.com.ar o por correo: México 139 - (1307) - Capital Federal.

¡No te pierdas el próximo número de Billiken Compu!

Vas a encontrar un montón de sorpresas y temas súper interesantes...¡ ideales para las vacaciones!

Podrás divertirte con juegos de mesa, pero en la pantalla. Muy recomendables para los días de lluvia.
¡No lleves la PC a la playa! Las consolas portátiles vienen avanzando... y no te contamos más porque queremos que seas vos quien descubra el resto. ¡Te va a encantar!
¡Será el primer número de tu revista favorita del año 2000! ¡Qué estreno! Hasta la próxima.

Esperamos tus comentarios, consultas, trucos y pedidos en nuestras dos direcciones de correo electrónico: para juegos y trucos, suplegames@atlantida.com.ar y para todo lo demás, billikencompu@atlantida.com.ar ¡y seguimos conectados!